

LIBRO DE PISTAS OFICIAL DE

PRÓLOGO DE SHIGERU MIYAMOTO, CREADOR DE ZELDA



THE LEGEND OF

ZELDA

OCARINA OF TIME

LIBRO DE PISTAS OFICIAL DE

Nintendo



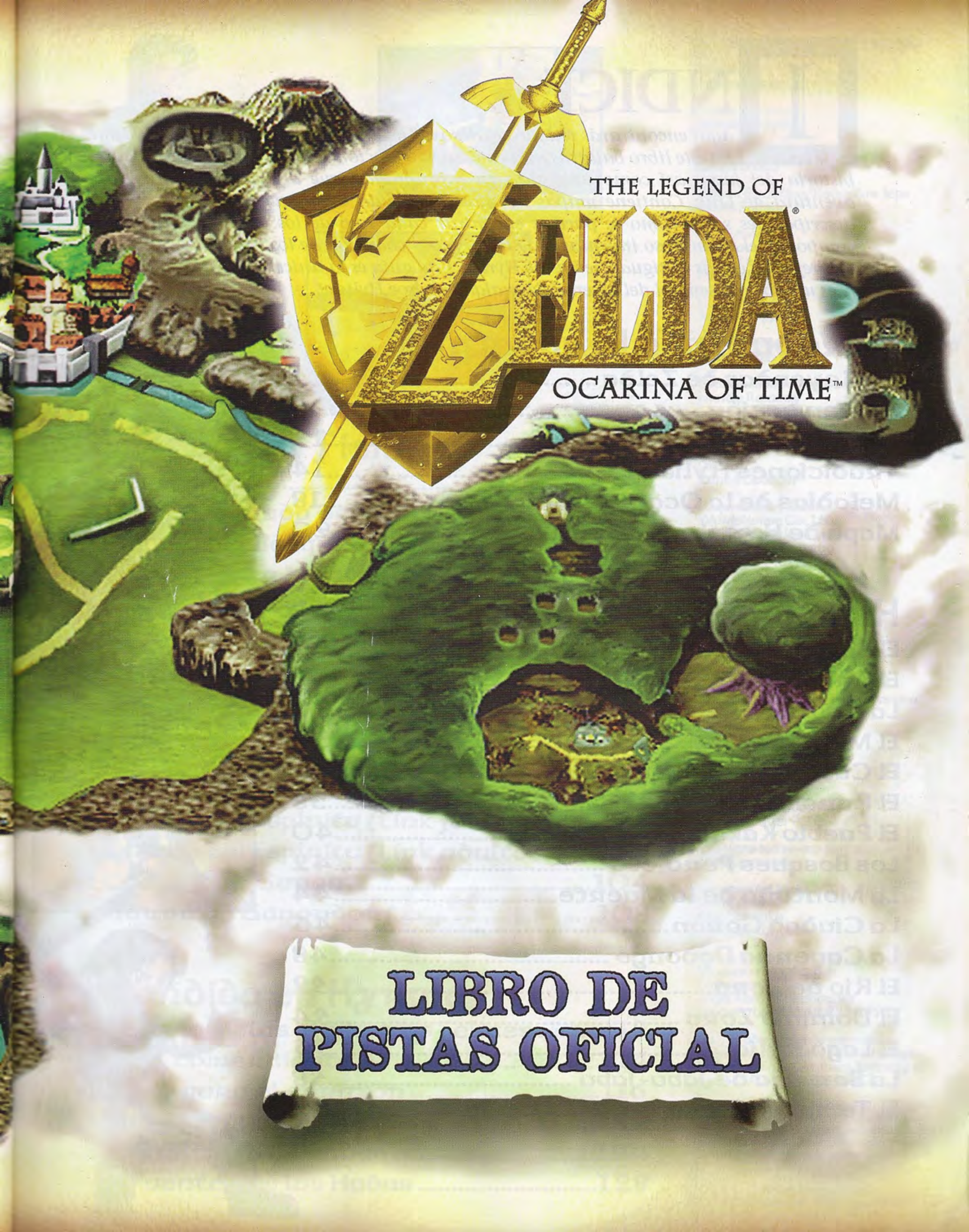
UN MENSAJE DEL MAESTRO

¡Hola! Soy Shigeru Miyamoto. ¡Gracias por jugar con tantos de nuestros divertidos y desafiantes juegos! Hemos intentado escribir esta guía para proporcionarte toda la información necesaria para que completes la aventura, pero permitiéndote que puedas seguir descubriendo muchas cosas por tu cuenta. Este juego fue desarrollado con mucha imaginación y cariño para que vosotros podáis encontrar diversión a raudales, además de inteligentes desafíos. Esta es la mejor guía de cómo hacerlo para aquellos que estén buscando alguna ayuda para completar su aventura. Con este libro, descubrirás los secretos de cada rincón de la tierra de Hyrule, como si fueras uno de los Hylian. También esperamos que el nivel de diversión y desafío del que disfrutarás con el juego supere lo que esperabas de él.Si estás cansado en la mitad del camino, puedes tocar la Ocarina siempre que quieras. Puedes probar sus opciones más chulas, como medios tonos o sus tonos completos con oscilación. Por favor, consulta la información que encontrarás más adelante para conseguir más detalles sobre cómo crear tus propias melodías.



!Buena suerte!




THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
LIBRO DE
PISTAS OFICIAL



NDICE

Aquí encontrarás todo lo relativo a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. En este libro hallarás una extensa explicación de todo lo que concierne a la historia del juego así como una guía en profundidad que describe al completo la aventura de Link. Contiene mapas detallados de cada lugar que puede ser visitado, descripciones sobre cómo se pueden encontrar cada uno de los objetos y armas que componen el asombroso inventario de Link, y una colección de los tesoros tradicionales que reposan en las antiguas tierras de Hyrule. Esta guía es la única de Nintendo España, ¡y es una parte esencial del arsenal de cualquier héroe Hylian!

Introdución a la aventura





Ha nacido un héroe











El Héroe del Tiempo

Escondido en Hyrule

Un elace con el equipo

Editor
M. Arakawa

Editor Asociado
Yoshio Tsuboike

Director
Leslie Swan

Editor Ejecutivo/Redactor Jefe
Scott Pelland

Redactores
Levi Buchanan
Jason Leang
Paul Shinoda

Corrector
Jessica Joffe

Asesor Editorial
Dan Owsen

Coordinadora de Producción
Nancy Ramsey

Directora de Arte
Kimberley Logan

Diseñador
James Catechi

Maquetación y Diseño
Work House Co., Ltd.
Jumping' Jack Yushi
Naoyaki Kayama
Shinya Takita

V Design
Sonja Morris
Yoshi Orimo

Ilustradores
Matsunoki Iwamoto
Toshisada Nobahara
Makikazu Ohmori

Supervisor de Diseño/Pre-Impresión
Jay Wergin

Pre-Impresión Electrónica
Jonathan Dachs
Tim Garret
Kathryn miller
Carol Walter
David Waterworth
Van Williams

Ayudante de Pre-Impresión
Todd Dyment

Asesores del Juego
Mark Austin
King Labrake
Teresa Lillygren

Edición Española
Nintendo España, S.A.

Traducción
Angel Andrés Fernández
Depósito Legal M.42.825-1998

Un agradecimiento especial a Shigeru Miyamoto, Yoshio Hongo, Yasuhiro Sakai, Atsushi Tejima y el equipo EAD de Zelda en NCL.

Nintendo España, S.A.
Azalea, 1 - Edificio D - Miniparc 1
El Soto de la Moraleja - 28109 Alcobendas (Madrid)



LAS LEYENDAS DE ZELDA

Muchas de las tradiciones Hylian han ido desapareciendo con el paso de los años, pero hay una historia que todavía sigue brillando con luz propia: la Leyenda de Zelda. No es un simple cuento, sino un increíble tapiz en el que se enlazan muchos años y muchas y prodigiosas aventuras. Una cosa extraña sobre esta leyenda es que parece no haber sido escrita en orden cronológico, y los eruditos siguen sin estar de acuerdo sobre qué sucesos ocurrieron antes. Por lo tanto, nosotros contaremos la leyenda tal y como aparecía en los antiguos pergaminos y dejaremos que decidas por ti mismo. Presta atención ahora a la saga de Link y Zelda, ¡los más grandes héroes que Hyrule ha conocido jamás!

La leyenda de Zelda

Antes de ser hecha prisionera, Zelda envío a su leal cuidadora, Impa, a buscar a un héroe lo bastante fuerte y de confianza como para reunir el Triforce y derrotar el poder de Ganon. Ese héroe era Link, un joven guerrero que, por la fortuna del destino, salvó a Impa de las garras de los monstruosos Moblin, sirvientes de Ganon. Tras conocer la difícil situación de Zelda, Link se enfrentó a innumerables peligros para recuperar los fragmentos del Triforce, alcanzando durante su batalla la Montaña de la Muerte donde se enfrentaría con el mismísimo Ganon. Tras descubrir que ninguna arma terrestre podía dañarle, Link usó la legendaria Flecha de Plata para perforar el negro de corazón del mago y destruirle. Los Sabios decían que la maldad sólo podía ser reducida, pero nunca totalmente destruida, y que pronto una siniestra sombra caería una vez más sobre la tierra de Hyrule.



Triforce

Se decía que el Triforce era una prueba de buena fortuna. De acuerdo con la leyenda, estaba al cuidado de la familia real de Hyrule y, mientras estuviera a salvo, Hyrule sería un lugar pacífico y próspero. Sin embargo, en las manos de Ganon se convertiría en un instrumento de maldad y destrucción.

1987: The Legend of Zelda (La leyenda de Zelda)



Este fue el primer juego que incluía a Zelda y a Link, ya que, hasta ese momento, los jugadores nunca habían visto cómo eran. Combinaba acción con una intrincada trama y se convirtió en el génesis de todos los juegos de aventura que posteriormente aparecieron. También fue el primer juego para NES que llevaba una batería, permitiendo a los valientes guerreros guardar sus aventuras Hylian para otro día, o por lo menos hasta después de la cena.

1988: The Adventure of Link (La aventura de Link)

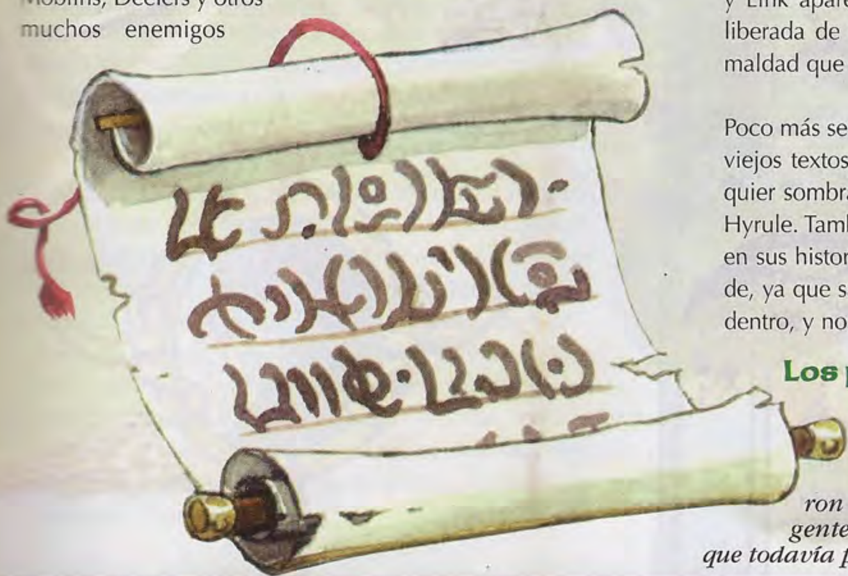


Lanzado en 1988, Zelda II: La Aventura de Link presentaba a nuestros héroes desde una nueva perspectiva. Mientras que las escenas generales eran mostradas desde un vista superior, las escenas de batalla y de exploración de los palacios se mostraban en formato de desplazamiento lateral. Este juego también incluía algunas características de los RPG, como puntos o niveles de experiencia, y estaba más enfocado hacia el combate que en laberintos y puzzles.

Zelda II: La aventura de Link

Tras la derrota de Ganon, una nueva época dorada floreció en Hyrule. No existían necesidades y había felicidad y prosperidad en abundancia. Irónicamente, una de las personas que no pudo compartir este gozo fue Link. El joven héroe estaba preocupado por los peligros que acechaban y sus peores temores se convirtieron en realidad cuando la Princesa Zelda fue afectada por un terrible encantamiento.

Un misterioso hechicero, incapaz de arrancar a Zelda los secretos del Triforce, invocó sobre ella un hechizo por el que dormiría eternamente sin disfrutar de ningún sueño. Link tuvo que aventurarse otra vez, cruzando el bosque y la ciudad, e incluso surcando el turbio mar, hasta encontrar al villano para poder traerlo ante la justicia. Link supo que el hechicero había huido a las viejas ruinas del Gran Palacio. La única forma de romper el sello de la puerta del Palacio era reunir los trozos de un cristal mágico, tallados durante siglos en seis mazmorras y custodiados por terribles criaturas. Sin que esos peligros le causarán el menor miedo, Link luchó tenazmente atravesando cada Palacio, y deshaciéndose de Moblins, Deelers y otros muchos enemigos demoníacos que salieron a su paso. Convertido en un maestro de la espada y el escudo, Link comenzó a aprender los caminos de la magia, para volver contra el hechicero sus propias armas.



Tras muchas jornadas de trabajo y duras pruebas, Link finalmente llegó a la puerta del Gran Palacio y rompió en pedazos la barrera final. Derrotó al guardián del hechicero, el cruel Pájaro del Trueno, para poder enfrentarse a su último desafío. Ningún entrenamiento ni aventura podía haber preparado a Link para el horror al que tendría que enfrentarse, ¡ya que el enemigo que finalmente iba a encarar no era otro que él mismo! Con su forma dada por algún extraño poder, una oscura réplica de Link era el verdadero arquitecto de la maldad que había caído como una plaga sobre Hyrule.

Con un agudo grito, Link se abalanzó al ataque. Las crónicas no narran cuan largo duró la batalla, pero el sonido de sus espadas chocando era como el trueno, haciendo que temblarán hasta las columnas del cielo. Y cuando la batalla finalizó, cayó el silencio y Link apareció victorioso. Así fue como la Princesa Zelda fue liberada de su anormal sueño y desapareció la oscura capa de maldad que cubría Hyrule.

Poco más se conoce de las posteriores aventuras de Link, pero los viejos textos dicen que siempre se mantuvo vigilante ante cualquier sombra de maldad que pudiera aparecer sobre la tierra de Hyrule. También se decía que aunque la gente le recordaba tanto en sus historias como en sus canciones, Link se mantenía humilde, ya que sabía que la maldad más poderosas suele venir desde dentro, y no desde fuera.

Los pergaminos de Hyrule

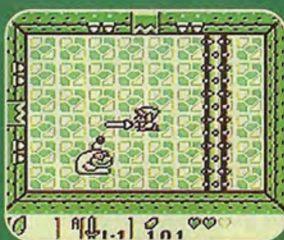
Muchas de las leyendas de Hyrule fueron recogidas por eruditos y sabios. Aunque muchos de sus pergaminos se perdieron o fueron destruidos con el paso del tiempo, algunos se preservaron en los archivos del Castillo de Hyrule. Mucha gente cree que hay capítulos de La Leyenda de Zelda que todavía pueden ser descubiertos.

1991: A Link to the Past (Un enlace al pasado)



La Leyenda de Zelda: Un Enlace al Pasado regresaba a la perspectiva superior con un énfasis renovado en la trama y la resolución de puzzles. El juego fue uno de los más largos de su época tanto en alcance como en el tamaño de su programa. Incluía un amplio inventario de armamento, objetos y herramientas, todas y cada una de ellas con un propósito práctico dentro del juego. ¡Incluso los pollos tenían alguna utilidad!

1993: Link's Awakening (El despertar de Link)



El único título de Game Boy en la serie, El Despertar de Link no tenía nada que ver con Ganon ni con el Triforce. Seguía las aventuras de Link en una remota tierra llamada Koholint Island, y había bastantes sugerencias en el juego de que toda la aventura no era más que un sueño. Sigue siendo uno de los juegos más populares de Game Boy y está previsto lanzar un nueva versión coloreada para Game Boy Color con un nuevo nivel de mazmorras.

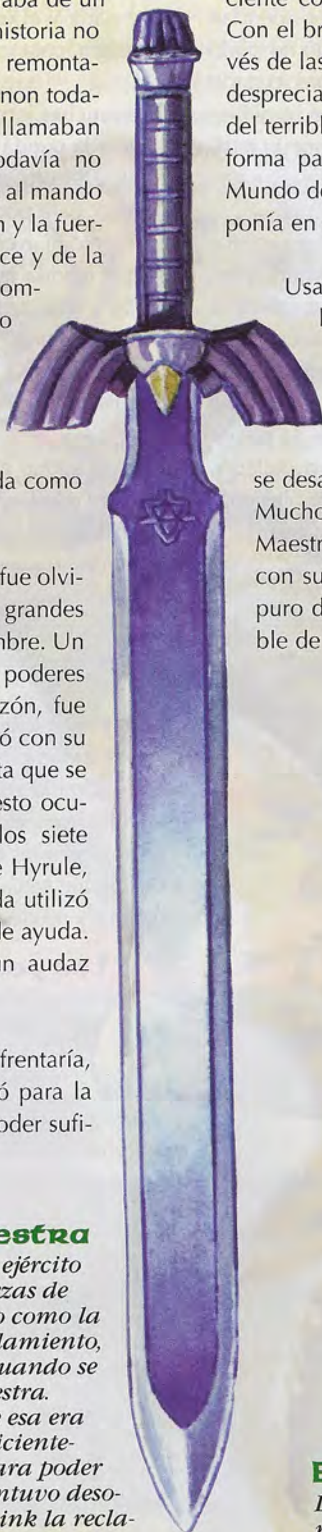
La leyenda de Zelda: Un enlace al Pasado

La tercera crónica de la Leyenda de Zelda hablaba de un periodo anterior de la vida de Link, aunque la historia no comenzaba con él. Las raíces de la historia se remontaban a una era anterior, un tiempo en el que Ganon todavía era mortal, y en el que todavía le llamaban Ganondorf, Rey de las Ladrones. Aunque todavía no poseía ningún poder mágico, Ganondorf estaba al mando de un inmenso ejército. Por medio de la traición y la fuerza de las armas, consiguió el control del Triforce y de la Tierra Dorada donde residía. Con su nuevo nombre, Ganon, dirigió a su nuevo y mágico ejército para derrocar al legítimo Rey de Hyrule. Sólo la magia de los siete sabios salvó a Hyrule de la ira del malvado mago. Los siete sellaron a Ganon dentro de la Tierra Dorada, a la que, a partir de ese momento, comenzó a ser conocida como Mundo Oscuro.

Con el paso de los años, la amenaza de Ganon fue olvidada. Entonces, cayó sobre Hyrule una era de grandes desastres: incendios, inundaciones, peste y hambre. Un maravilloso mago llamado Agahnim utilizó sus poderes para acabar con los problemas y, por esta razón, fue nombrado consejero del Rey. Agahnim continuó con su papel de leal consejero durante un tiempo, hasta que se dio cuenta del tamaño de su poder. Cuando esto ocurrió, encerró a los siete descendientes de los siete sabios, así como a la hija pequeña del Rey de Hyrule, la Princesa Zelda. Cuando fue capturada, Zelda utilizó el poder de su mente para enviar un mensaje de ayuda. Su súplica desesperada fue escuchada por un audaz chico llamado Link.

Sin tener en cuenta los peligros a los que se enfrentaría, Link reunió tres medallones místicos y los usó para la liberar la Espada Maestra, la única arma con poder suficiente como para poder enfrentarse a la magia de Agahnim. Con el brillo de su filo en sus manos, Link se abrió paso a través de las defensas mágicas de Agahnim, para descubrir que el despreciable hechicero ¡era sólo una marioneta a las órdenes del terrible Ganon! El antiguo hechicero había descubierto una forma para abrir una brecha en la barrera que separaba el Mundo de la Luz de su Mundo Oscuro, y el único que se interponía en su camino era Link.

Usando armas tan legendarias como el gancho lanzable, los Zapatos de Pegaso y el Espejo Mágico, Link viajó entre el Mundo de la Luz y el Mundo Oscuro, liberando a los siete cautivos y reuniendo los cristales mágicos que abrirían la Torre Oscura de Ganon. Al final, Link derrotó a Ganon en una épica batalla que se desarrolló en la parte más alta de la ciudadela del mago. Muchos dijeron que fue finalmente el oder de la Espada Maestra el que provocó la caída de Ganon. Otros negaban con sus cabezas sabiendo que sólo el corazón y el espíritu puro de un solitario y pequeño muchacho era el responsable de la victoria.



La Espada Maestra

El conflicto entre el ejército de Ganon y las fuerzas de Hyrule fue conocido como la Guerra del Encarcelamiento, y fue en esa época cuando se forjó la Espada Maestra. Ningún guerrero de esa era fue valorado lo suficientemente bien como para poder manejarla, y se mantuvo desocupada hasta que Link la reclamó.



Espejo Mágico

Link utilizó el Espejo Mágico para viajar libremente entre el Mundo de la Luz y el Mundo Oscuro. Mirando fijamente las profundidades del espejo y dibujándose a sí mismo en el otro mundo, Link pudo empujarse a si mismo a través del vertiginoso órtice mágico.



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Muchas cosas de las vidas de Link y Zelda siguen siendo un misterio, pero un nuevo capítulo de la leyenda de Zelda fue recientemente desenterrado en una remota esquina de los archivos del Castillo de Hyrule. Aclara algo de la infancia de Link, así como de los orígenes del ladrón que se convirtió en el más oscuro hechicero de la historia de Hyrule.

Link siempre había parecido estar destinado a ser un héroe. Incluso cuando era un niño, su destino fue anudado al destino del Triforce. Era como si el propio Tiempo le hubiera elegido ara convertirse en su defensor y en ningún otro sitio se demuestra esta idea mejor que en la última crónica descubierta por los eruditos Hylian, La Leyenda de Zelda: Ocarina del Tiempo. Esta historia se extiende desde la infancia de Link hasta su adolescencia. Algunos eruditos sugieren que ésta es, sin duda, un relato de la primera de las aventuras de Link. Otros creen que los Link y Zelda de esta historia no son los mismos que los de otras crónicas previas y que quizás sean antecesores de esta famosa pareja. Sabiendo que estas cuestiones nunca se aclararán, lo que sí sabemos seguro es que los Link y Zelda de esta historia demostraron el mismo coraje y nobleza que aquellos que llevaban tan honorables nombres en otras crónicas.

Como en La Leyenda de Zelda: Un Enlace al Pasado, esta historia comienza mucho antes de que nacieran Link y Zelda. De hecho, comienza mucho antes de que naciera el mundo, cuando tres diosas dieron forma al globo y crearon la vida en él. Cuando terminaron su trabajo, Din, Diosa del Poder, Nayru, Diosa de la Sabiduría, y Farore, Diosa del Valor, crearon el Triforce como prueba de su sagrada relación con el mundo. La tierra en la que cayó el Triforce fue considerada sagrada, y las diosas prometieron que la tierra de Hyrule duraría tanto como durara el Triforce.

Con el tiempo, Hyrule prosperó y se convirtió en un reino poderoso. Cerca del Castillo de Hyrule había un gran bosque verde, el hogar de los Kokiri. Conocidos como los Niños del Bosque, cada uno de los Kokiri tenía su propia hada que le guardaba. Todos menos uno. El nombre de este Kokiri solitario era Link.

Durante un tiempo, Link sufría de terrible pesadillas. Cada noche, mientras el manto del sueño le envolvía, Link se encontraba a sí mismo en medio de una horrible tormenta. Podía ver frente a él un imponente castillo con sus afiladas torres iluminadas por los relámpagos. Un jinete pasaba por su lado a toda velocidad, con una niña aterrorizada sobre la grupa del caballo. Una mirada fugaz, con apariencia de desesperación, tras lo que ella desaparecía. Después aparecía otro jinete vestido totalmente de negro. Giraba su vista para mirar a Link fijamente con ojos de odio. Tras esto, Link se despertaba. Y así comenzaba uno de los capítulos más oscuros de la historia de Hyrule.



Ocarina del Tiempo

La Ocarina del Tiempo era conocida por tener el poder de transportar a mucha distancia a aquél que la tocara. También se decía que poseía otros fantásticos poderes. Estos poderes se mostraban si se tocaban determinadas canciones o la Ocarina era tocada en determinados momentos.

Piedra Espirituales

Como el Triforce, la Esmeralda Kokiri, el Rubí Goron y el Zafiro Zora eran conocidas como pruebas de algún poder superior. Yacieron escondidas de los ojos de los mortales durante siglos, pero Link consiguió reunirlas, demostrando una gran pericia, y usarlas para restaurar la paz en Hyrule.





LINK EN ACCIÓN

La destreza de Link en el combate y sus habilidades en fuerza y agilidad fueron bien documentadas. Sus técnicas fueron guardadas con gran detalle y pasaron a lo largo de muchas generaciones de guerreros. Hemos traducido los antiguos textos Hylian y adaptado las técnicas de Link para ser usadas con nuestras armas modernas.

Entrenamiento básico

JOYSTICK

Usa el Joystick para moverte. Empújalo en la dirección en la que te quieras mover. Cuanto más lejos pulses, más rápido irás. Al moverte, la cámara se moverá contigo.

BOTÓN Z

El Botón Z tiene varios usos. Según vas explorando, pulsa Z para centrar la vista directamente detrás de Link. Cuando te mueves cerca de una persona u objeto, tu hada guardiana, Navi, podría volar hacia él o ella. Pulsa Z para mirar a esa persona u objeto. Esto se llama Puntería Z. Una vez que una persona u objeto está apuntada, pulsa A para hablar con esa persona o para examinar el objeto. La Puntería Z también se usa en combate, lo que podrás consultar en la página 11.







BOTÓN L

Hay mapas disponibles en determinadas áreas. Una vez que encuentres un mapa, pulsa el Botón L para mostrarlo o guardarlo.

BOTÓN R

Pulsa el Botón R para usar tu escudo y sujetarlo frente a ti. Usa esta técnica para repeler ataques frontales.

BOTÓN C SUPERIOR

Si Navi te llama, pulsa el Botón C superior para hablar con ella. También puedes usarlo para cambiar a una perspectiva de primera persona.

OTROS BOTONES

Un objeto o un arma especial, como la Ocarina de las Hadas o el Tirachinas, pueden ser asignados a los Botones C izquierdo, derecho o inferior. Puedes cambiar el objeto o arma asignado a cada botón cuando lo desees.

BOTÓN A

El Botón A tiene varios y diferentes usos, dependiendo de tu situación. Puedes utilizarlo para agarrar objetos, subirte sobre ellos y muchas más cosas. Estas y otras funciones son explicadas con mucho más detalle en la siguiente página.

BOTÓN B

Pulsa el Botón B una vez para empuñar tu espada. Púlsalo una segunda vez para atacar. Mantendrás la espada en tu mano hasta que la guardes pulsando otra vez A o hasta que actives cualquier otra arma u objeto. Consulta las páginas 10 y 11 para obtener más detalles sobre el combate.

Moviéndote correctamente





Paso lateral

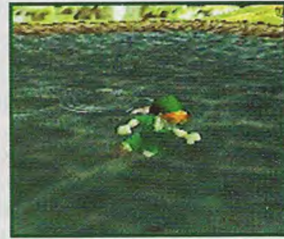
Cuando camines por sitios estrechos, mantén pulsado Z para mirar hacia delante y poner la cámara justo detrás de ti. Para caminar lateralmente, mantén pulsado Z y pulsa Izquierda o Derecha en el Joystick.





Salto (Jump)

Para saltar sobre huecos, bordes o suelo desigual, sólo tienes que correr en esa dirección y lo harás automáticamente. Cuando más rápido corras, más lejos saltarás.



Nadar (Swim)

Para nadar sólo tienes que caminar hacia el agua. Una vez que el agua sea lo suficientemente profunda, comenzarás a nadar automáticamente. Como cuando caminas, utiliza el Joystick para dirigir tus movimientos.

El icono de acción

El Icono de Acción es el icono azul que aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Muestra la acción que puedes realizar en cada momento. Dicha acción a realizar puede cambiar dependiendo de dónde estés, y algunas acciones no estarán disponibles en determinados momentos. Si el Icono de Acción está en blanco, prueba a moverte para ver si cambia el icono.

Subir y soltar (Climb & drop)

Para subir por una vid, una escalera o un muro que tenga una textura sobre la que apoyarse, sólo tienes que pulsar el Joystick en esa dirección. Para soltarte o caer sólo tienes que dejar de pulsar el Joystick y pulsar el Botón A. Para subir sobre la parte superior de un bloque u otro obstáculo, muévete hacia él hasta que en el Icono de Acción aparezca "Climb" (Subir), tras lo que tienes que pulsar el Botón A.





Coger/agarrar, lanzar y soltar (Grab, throw & Drop)

Para coger o agarrar un objeto, primero acércate a él. Cuando en el Icono de Acción aparezca "Grab" (Coger/Agarrar), pulsa A. Una vez que tengas el objeto, mueve el Joystick en cualquier dirección y pulsa A para lanzarlo. Para soltar un objeto sólo tienes que mantenerte quieto y pulsar A cuando en el Icono de Acción aparezca "Drop" (Soltar).

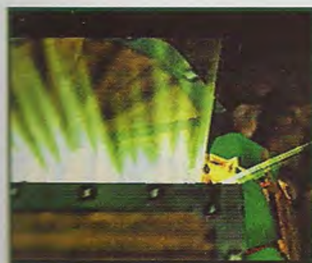


Empujar y tirar (Push & pull)

Cuando cojas un objeto pequeño sólo lo sostendrás en tus manos, mientras que si es más grande, como un bloque, podrás empujarlo o tirar de él por medio del Joystick. Una vez que el objeto esté en la situación apropiada, habitualmente lo soltarás automáticamente. Si no fuera así, sólo tienes que pulsar A para librarte de él.







Abrir (Open)

Acércate a un cofre del tesoro y pulsa A para abrirlo. Recogerás lo que haya en su interior automáticamente.



Hablar (Speak)

Ponte cara a cara con alguien y pulsa A para comenzar una conversación. Si no puedes encarar a una persona directamente, utiliza la Puntería Z para lograr su atención.



Comprobar (Check)

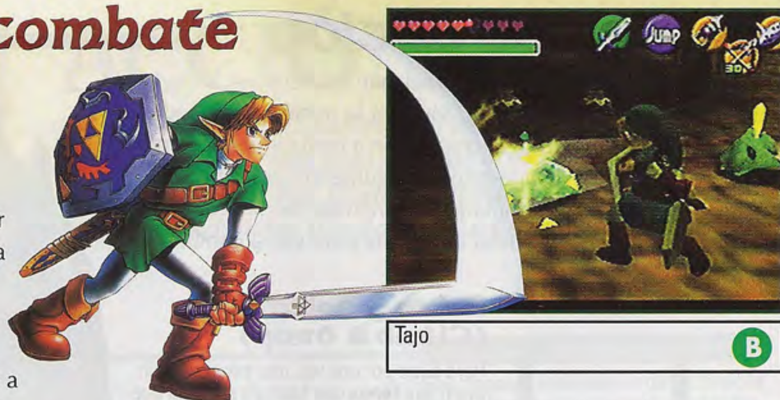
Esta habilidad te permite leer letreros o mirar cosas. Una vez más, puedes usar la Puntería Z para alcanzar un determinado letrero u objeto.



Bucear (Dive)

Mientras estás nadando, pulsa A para bucear. Es difícil dirigir el movimiento bajo el agua, así que debes intentar bucear directamente hacia el objeto que quieras coger.

Entrenamiento de combate



Tajo B

Manejo de la espada

Aunque utilizarás un montón de diferentes objetos y armas a lo largo de tu aventura, la espada será tu arma principal. Para empuñarla, simplemente pulsa B. Para dar tajos laterales pulsa B otra vez. Para un golpe por encima de tu cabeza, mantén pulsado Z y pulsa B. Si quieres realizar una aproximación directa, pulsa Z, Arriba en el Joystick y B simultáneamente para dar una estocada. Esta operación no es fácil de hacer, pero puede ayudarte a moverte bajo el ataque de un oponente. Para ejecutar un potente ataque con salto, mantén pulsado Z y pulsa A. Un ataque con salto tiene el doble de potencia que cualquier otro ataque.



Golpe B + B + B

Cortes rápidos

Habrá momentos en los que un golpe simple será todo lo que necesites, pero cuando tus enemigos comiencen a acercarse, sólo tienes que pulsar B repetidamente. Cortarás, golpearás con tu espada y convertirás en lonchas todo aquel enemigo u obstáculo que se ponga en medio de tu camino, a la velocidad de la luz.



Estocada Z + Joystick + B



Ataque con Salto Z + A

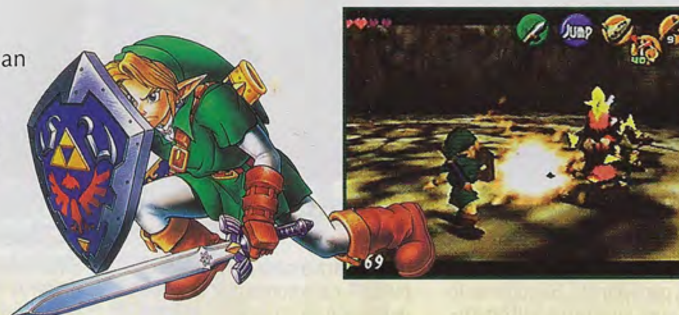


Golpe por encima de la cabeza Z + B

El golpe por encima de la cabeza se utiliza especialmente para alcanzar objetivos que están cerca del suelo, incluyendo tinajas de barro que pueden contener corazones, rupias y otros objetos. Una vez que hayas crecido y seas más alto, un tajo lateral será más que suficiente.

Practica con el escudo

Hay tres escudos diferentes en el juego, que funcionan de forma diferente en momentos diferentes. Sin embargo, como norma general, pulsa y mantén pulsado el botón R para sujetar tu escudo delante de ti. Para sujetar el escudo y caminar al mismo tiempo, mantén pulsados Z y R mientras te mueves.





Ataques con giro

Hay varios ataques con giro, cada uno más potente que el anterior. Si estás siendo atacado desde todos los lados, mueve rápidamente el Joystick en círculos y pulsa B. Si lo has hecho con el ritmo adecuado, blandirás tu espada y la moverás en círculos. Otro método es mantener pulsado el botón B durante un par de segundos y liberarlo. Una vez que hayas aprendido magia, este método de "cargar" tu ataque con giro será usado con uno de tus poderes mágicos y el ataque será incluso más potente.





Ataques con giro — Mantén pulsado B y suéltalo

Rodar

Para tener éxito en tu aventura, necesitarás realizar hábiles movimientos al mismo tiempo que demuestras que eres hábil con la espada. Para rodar rápidamente hacia delante, pulsa Arriba en el Joystick y el botón A. Si lo has hecho en el momento adecuado evitarás recibir cualquier daño mientras ruedas.



Ataque rodado + A

Salto hacia atrás y esquive lateral

Habrá momentos en que tus rápidos reflejos serán los únicos que te separen de la derrota a manos de tus enemigos. Para saltar hacia atrás esquivando el daño que te intentan producir tus enemigos, mantén pulsado Z, pulsa Abajo en el Joystick y el botón A. Para esquivar un ataque de forma lateral, mantén pulsado Z, mueve a izquierda o derecha el Joystick y pulsa A.



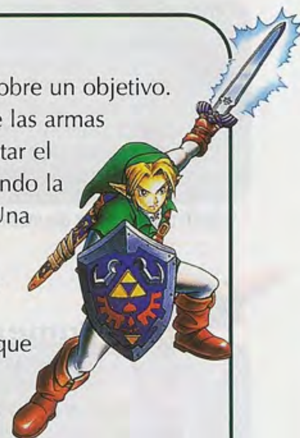
Salto hacia atrás — Mantén pulsado Z pulsar + A



Esquive lateral — Mantén pulsado Z pulsar + A

Puntería Z

La Puntería Z sirve para apuntar tus armas sobre un objetivo. Esto funciona con tu espada y la mayoría de las armas de largo alcance. Por ejemplo, puedes apuntar el Tirachinas de las Hadas manualmente o usando la Puntería Z para hacerlo automáticamente. Una vez hayas apuntado a un enemigo con Puntería Z, te encontrarás mirando hacia él, sin importar en qué dirección te muevas. Para cambiar entre los diferentes enemigos que se encuentren a la vista, pulsa Z repetidamente. Para dejar de apuntar a un enemigo, aléjate del rango de puntería o mantén pulsado Abajo en el Joystick y pulsa Z.





Ten en cuenta que la Puntería Z tiene un alcance limitado y es diferente con cada enemigo. Tienes que estar dentro del alcance de tu enemigo para que la Puntería Z funcione.



Tu atención seguirá fijada en tu objetivo hasta que sea derrotado o, manualmente, mires hacia otro lado. Esto podría dejarte vulnerable a cualquier ataque que provenga de otra dirección.



La Puntería Z funciona con las armas de largo alcance, como el Tirachinas o el Arco de las Hadas, pero no es infalible. Con la Puntería Z, cuanto más lejos estés del objetivo, menos oportunidades tendrás de alcanzarle.



EL ARSENAL DE LINK

De acuerdo con los antiguos pergaminos, Link dispone de muchas y prodigiosas armas. Algunas requieren magia y, por ello, hemos anotado cuánto poder mágico es necesario para cada utilización. Además, las cosas que Link sólo usará cuando es un niño están marcadas en amarillo, mientras que las que sólo utilizará cuando sea adulto están marcadas en verde.



Bastones Deku

El Bastón Deku era un objeto muy común usado como arma y también como herramienta. Link lo blandía en algunas ocasiones como si fuera una espada, aunque tendía a romperse con facilidad. Lo utilizaba con más frecuencia como antorcha o para encender un fuego. Se podía encontrar fácilmente en las tiendas o tras derrotar algunos enemigos.





Tirachinas de las Hadas

Cuando niño, Link era famoso por su puntería con el Tirachinas de las Hadas, una arma de largo alcance que encontró al principio de su aventura. Usando Semillas Deku como munición, se decía que podía derrotar fácilmente Skulltulas y otros espantosos enemigos.





Bumerang

El Bumerang era realmente una antigua invención, y los Hylian eran famosos por su habilidad tanto para hacerlos como para usarlos. Link lo utilizaba frecuentemente para atontar o derrotar enemigos. De hecho, había algún tipo de criaturas que sólo podían ser derrotadas con el Bumerang.





Nueces Deku

Cuando eran lanzadas, las Nueces Deku explotaban con un brillante parpadeo que atontaba a algunos enemigos. No funcionaba con todos, pero se encontraban con mucha facilidad en todas las áreas. Si el suministro de Link se agotaba, lo mejor era cortar arbustos, derrotar enemigos y destruir rocas para encontrar más.





Ocarina

Una ocarina es un instrumento musical similar a una flauta. Dos ocarinas diferentes aparecían de forma importante en las aventuras de Link. Una era la Ocarina de las hadas y la otra era la Ocarina del Tiempo. Ambas poseían sorprendentes poderes, y Link aprendió muchas maravillosas melodías.





Lente de la verdad

MP

La lente de la verdad era muy bien conocida porque permitía a Link mirar a través de muros falsos y le dejaba ver objetos invisibles. Usando este objeto se consumían pequeñas cantidades de poder mágico, pero el coste merecía la pena. La cantidad de magia usada dependía del tiempo de utilización de la lente.





Bombas

Link utilizaba un tosco tipo de bombas para abrir grietas en muros de débil apariencia o para volar rocas que bloqueaban entradas a grutas. Una vez encendida la mecha, Link sólo disponía de unos pocos segundos antes de que la bomba estallara. Él era bastante diestro lanzando las bombas como si fueran pelotas.





Bombchu

Era una maravilla de la ingeniería, un ratón mecánico que Link podía utilizar para enviar una bomba hacia un objetivo. Podían subir paredes y alcanzar áreas a las que Link no podía llegar; pero Link tenía que apuntarlas cuidadosamente, ya que no podían ser dirigidas.





Judías Mágicas

Link viajó mucho y muy lejos, pero nunca encontró a alguien que dijera "fi, fo, fa, fum". Sin embargo, sí que encontró algunas Judías Mágicas. Allí donde encontraban un buen lugar para plantarlas, lo hacía. Más tarde aparecía un brote que crecería fuerte.



Arco de las Hadas

Cuando Link se hizo adulto, dejó de utilizar el Tirachinas y en su lugar usaba el Arco de las hadas, mucho más poderoso. Podía disparar tres tipos de flechas mágicas, incluyendo la Flecha de fuego, la Flecha de Hielo y la Flecha de la Luz. Esta arma era una de las de más confianza de Link.



Gancho Lanzable

Otro objeto multipropósito, el Gancho Lanzable era un gancho enganchado al final de una larga cadena. Link lo utilizaba como arma y como objeto para poder agarrarse sobre determinados elementos o cruzar vanos. Según avanzaba su aventura, Link fue capaz de alargar la cadena considerablemente. Esta versión más larga era llamada Gancho Lanzable Más Largo.



Martillo Megatón

Este Martillo no sólo valía para aporrear a tercos enemigos, sino que también se usaba para mover bloques y liberar interruptores oxidados. ¡Imagínate que pasaría si todo el mundo tuviera uno en su caja de herramientas!



Flecha de Fuego

MP 2

Una inteligente mezcla de ciencia y magia se utilizó para crear la flecha de fuego, que explotaba al contactar con algo o alguien. Una pequeña cantidad de magia era consumida para potenciar la capacidad explosiva de la flecha, creando una gran bola de fuego que podía expandirse rápidamente pillando a los enemigos desprevenidos.



Flecha de Hielo

MP 2

Esta flecha encerraba a los enemigos en un bloque de hielo que los aturdía e inmovilizaba. Si Link no tenía suficiente poder mágico para lanzar una flecha mágica, podría utilizarlas como armas normales, pero no tendrían ningún efecto específico sobre el objetivo.



Flecha de Luz

MP 4

Esta flecha requería el doble de magia que la Flecha de Fuego o la Flecha de Hielo, lo que obligaba a Link a reservarla para ocasiones de gran necesidad. Infligía más daños que la Flecha de Fuego o la Flecha de Hielo, y los enemigos se acobardaban sólo con ver que Link sacaba una Flecha de la Luz de su carcaj.



Fuego de Din

MP 6

Las tres diosas que crearon el Triforce también dejaron tras ellas tres hechizos mágicos, que Link descubrió y en los que se convirtió en un experto. El primero era el Fuego de Din que Link utilizaba para rodearse de un anillo de fuego. Este infierno de llamas mantenía a raya a los enemigos.



Viento de Farore

MP 6

Este hechizo se usaba para crear lo que Link llamaba un Punto de Salto. Una vez creado, Link podría teletransportarse a esa posición cuando quisiera. Para eliminar un Punto de Salto de forma que Link pudiera moverse a una nueva posición, Link usaba la orden de "Disispar Punto de Salto" (Dispel Warp Point).



Amor de Nayru

MP 12

El último de los hechizos de las diosas se llamaba el Amor de Nayru. Este hechizo protegía a Link de todo tipo de daños por un corto periodo de tiempo. Como los otros hechizos, el Amor de Nayru fue guardado y mantenido en secreto por las hadas. El único mortal que conocía estos hechizos era Link.





RADICIONES HYLIAN

Los antiguos pergaminos no sólo describen muchas de las técnicas clave y estrategias que Link utilizó durante su búsqueda, sino que también contienen un montón de información práctica sobre la vida cotidiana en la antigua tierra de Hyrule. Cualquiera que quiera seguir los glorioso pasos de Link debería leer los pergaminos y seguir sus sabios consejos.

Los años pasan rápidamente

Cuando Link abrió el Templo del Tiempo, su espíritu quedó prisionero hasta que su cuerpo creció lo suficiente como para convertirse en un héroe. Durante siete años, Link se mantuvo en ese limbo hasta que fue despertado para enfrentarse a Ganondorf y completar su destino. En aquel tiempo, los viejos amigos casi se habían olvidado de él, y el reino de Hyrule había entrado en una etapa de decadencia y estaba plagado de monstruos y malvada magia. Link se puso en marcha inmediatamente para poner las cosas en su sitio, viajando en el tiempo hacia delante y hacia atrás durante el proceso. Descubrió que había cosas que sólo podía hacer como niño, como arrastrarse con pequeños pasadizos, y otras que sólo podía realizar como adulto, cómo montar a caballo o manejar adecuadamente su pesado Escudo Hylian. Sin importar su edad ni su tamaño, Link demostró que era un completo héroe.













Como niño, su pequeño tamaño sería de mucha ayuda en muchas situaciones. Como adulto, dejó de utilizar los Bastones Deku, el Bumerang o el Tirachinas de las Hadas, sustituyéndolos por armas como el Gancho Lanzable, el Arco de las hadas o el Martillo Megatón.



Dondequiera que el Link niño encontraba unos pequeños trozos cuadrados de suelo blando, podía plantar una Judía Mágica. Cuando llegó el tiempo en el que se despertó de su sueño encantado, las judías habían brotado y crecido mucho.



Cuando Link se convirtió en un adulto, su amiga Malon y su caballo Epona seguían recordándole con cariño. Entonces ya era lo suficientemente grande como para montar a Epona, pero tendría que ganar una carrera muy difícil para conseguirla.





La caída de la noche

Link trabajó día y noche para completar su aventura y, de hecho, se enfrentó a iferentes desafíos dependiendo de la hora del día. Por ejemplo, la Campiña Hyrule era un cálido lugar durante el día, lleno de colinas redondeadas, pero una vez que el sol se ponía se convertía en un lugar lleno de oscuros peligros. Extrañas criaturas que no podían caminar durante el día acechaban la campiña por la noche para emboscar a viajeros desprevenidos. Esto ocurría en la mayoría de las áreas de Hyrule. En cualquier caso, no todo lo que pasaba en Hyrule por la noche era malo. Por ejemplo, en la Ciudad del Castillo Hyrule había algunas tiendas que sólo abrían por la noche, proporcionando a Link más posibilidades para conseguir mercancías y servicios. También alguna gente sólo salía por la noche, y muchos de ellos disponían de información que sería muy útil a nuestro héroe. Si quería explorar la Ciudad del Castillo Hyrule por la noche, tenía que entrar en la ciudad antes de que se hiciera de noche, caminar atravesando el mercado y quedarse en el camino que lleva al castillo hasta que el sol se pusiera, tras lo que podía volver al mercado y echar un vistazo.











Todo tipo de oscuras e impías criaturas salían por la noche. Esto ocurría en la Campiña Hyrule y en muchos otros lugares de este mundo.



La puerta exterior del Castillo Hyrule se cerraba cuando el sol se ponía. Si Link no llegaba antes de que se cerrara, tendría que pasar toda la larga y fría noche en el exterior.



En muchos lugares las Skulltulas Doradas salían por la noche y se arrastraban por los exteriores de los edificios. Link escuchaba con atención el identificador sonido que realizaban con sus muchas patas.

Ninguna piedra sin comprobar

La antigua tierra de Hyrule era un lugar maravilloso, con sorpresas y secretos a cada paso. Link no dejaba nada de hierba sin cortar, ni ninguna piedra sin comprobar durante su aventura. Rupias (la moneda del viejo mundo de Hyrule), corazones (que rellenaban la energía de Link), y muchas cosas más eran encontradas en campos de hierba o bajo rocas. Según iba explorando, Link permanecía atento a grutas escondidas bajo determinados arbustos, detrás de algunas rocas o en las caras de algunos acantilados. En esas grutas secretas, encontraba objetos valiosos o Fuentes de las Grandes Hadas en las que podía reponer completamente su energía. En estas fuentes, también pudo aprender varios hechizos mágicos. Algunas veces tenía que volver a las fuentes dos veces o más para poder descubrir todos sus secretos, pero la recompensa solía merecer la pena.





Link utilizaba su espada para cortar la hierba de los campos. También usaba bombas para volar rocas muy grandes para ser cogidas y lanzadas. En los viejos tiempos, ¡nunca se sabía qué encontrarías bajo una roca!





La Fuentes de las Hadas eran lugares seguros para Link dentro de su larga aventura. Si necesitaba rellenar completamente su energía, podía dirigirse a estos lugares para descansar y curar sus heridas.

Reciclando tu botellas

Las botellas de cristal se usaban mucho incluso en los viejos tiempos, y Link las podía llenar de leche, pociones y otras cosas útiles. Una posesión tan preciada no podía comprarse. Él reutilizaba sus botellas cuando podía, usándolas para almacenar objetos que conseguía a lo largo de su viaje. Incluso las usaba para capturar hadas que encontraba en algunas de las fuentes de las hadas. Se decía que si llevabas una hada en una botella y resultabas gravemente herido, podrías recuperar tu energía con su ayuda.





Por supuesto, tu amiga

Aunque Link no dispuso de hada guardián durante gran parte de su infancia, consiguió una justo antes de que comenzara su aventura. El nombre de la hada era Navi y, además de ayudar a Link con la Puntería Z, también le proporcionaba valiosa información y pistas. Cuando Link utilizaba la Puntería Z, el cursor de puntería brillaba a veces con diferentes colores. Si el cursor brillaba en amarillo, significaba que Navi conocía la debilidad de ese enemigo. Si brillaba en verde, Navi tenía una pista o algo de información. Link podía hablar con ella para escuchar lo que tuviera que decir. Algunas veces Navi llamaba a Link. Cuando esto ocurría era porque Navi quería recordarle alguna tarea importante a realizar o darle algunas pistas.





Moviéndote por Hyrule

Link realizó la mayor parte de la exploración a pie, como bien imaginabas. Pero también encontró otras formas de viajar por Hyrule. Buscó atajos allí donde fue, aprendió a montar a caballo, e incluso descubrió como ir de un lugar a otro en un instante.



Link tocó diferentes canciones para ir a diferentes lugares. Tuvo que aprender las canciones de una persona en concreto, antes que de pudiera usarlas.





Hay varios atajos que Link descubrió durante sus viajes. Uno de ellos lleva a la Ciudad Goron desde los Bosques Perdidos.



Una vez que Link ganó a Epona como premio de una carrera, era capaz de llamarla casi desde cualquier parte de Hyrule. Link tardaba habitualmente un día y una noche en cruzar toda la longitud de la Campiña, pero montando a Epona el viaje se acortaba considerablemente.

TABLA DE OBJETOS



La línea del tiempo que aparece en la parte superior de la tabla muestra el orden en que Link visitó ciertos lugares. Una lista de los objetos directamente bajo un área se encuentra en ese área. La parte izquierda de la tabla muestra los lugares que Link visitó entre sus grandes búsquedas. Utiliza la línea del tiempo para ver cuando Link encontró objetos en esas áreas. Por ejemplo, Link encontró la Ocarina de las Hadas en el Bosque Kokiri tras haber explorado el Árbol Deku. Cada objeto tiene un código de color para mostrar a qué edad Link lo utilizó. Verde cuando lo utilizó como adulto, amarillo cuando niño y marrón para ambas situaciones.

SECUENCIA DEL JUEGO / LUGARES	COMIENZO	ÁRBOL DEKU	CAVERNA DODONGO	JABU-JABU	TEMPLO DEL TIEMPO	TEMPLO DEL BOSQUE	TEMPLO DEL FUEGO	CAVERNA DE HIELO	TEMPLO DEL AGUA	POZO DE KAKARIKO	TEMPLO DE LA SOMBRA	TEMPLO DEL ESPÍRITU	CASTILLO DE GANON
TEMPLO DEL TIEMPO													
BOSQUE KOKIRI													
CAMPIÑA HYRULE													
CASTILLO HYRULE													
MERCADO													
RANCHO LON LON													
PUEBLO KAKARIKO													
CIUDAD GORON													
RIO DE ZORA													
DOMINIO ZORA													
LAGO HYLIA													
CEMENTERIO KAKARIKO													
FORTALEZA GERUDO													
YERMO ENCANTADO													



LINK ADULTO	LINK NIÑO	AMBOS

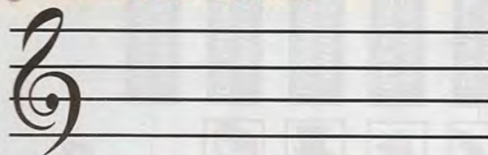


MELODÍAS DE LA OCARINA

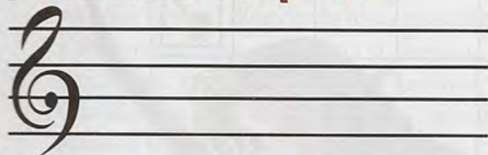


Aunque tus oídos no estén educados musicalmente, ni tus orejas sean tan puntiagudas como las de Link, seguro que podrás tocar canciones tan bien como el Héroe del Tiempo. Para futuras referencias, escribe las canciones en los pentagramas, según las vayas aprendiendo.

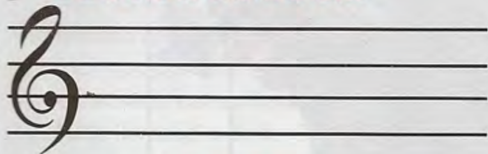
♪ Nana de Zelda



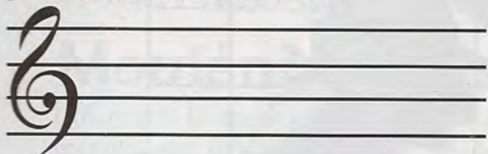
♪ Canción de Epona



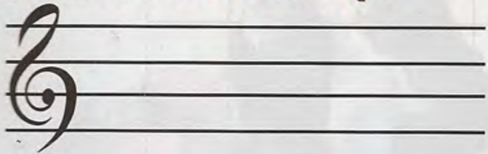
♪ Canción de Saria



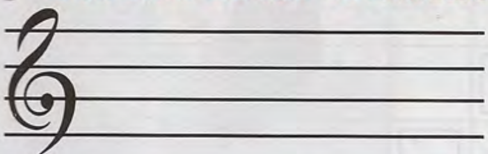
♪ Canción del Sol



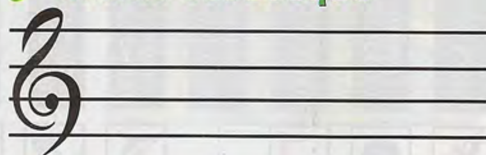
♪ Canción del tiempo



♪ Canción de las Tormentas

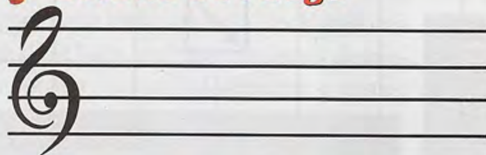


♪ Minué del Bosque



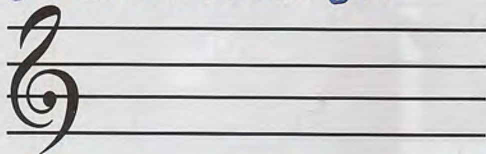


♪ Bolero de Fuego



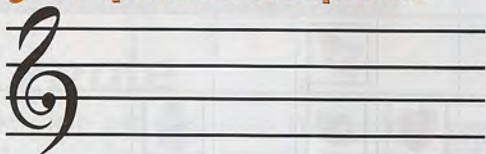


♪ Serenata del agua



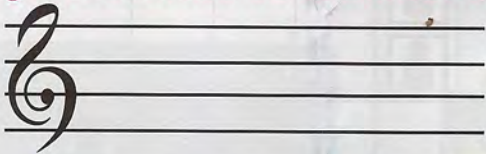


♪ Requiem del Espíritu



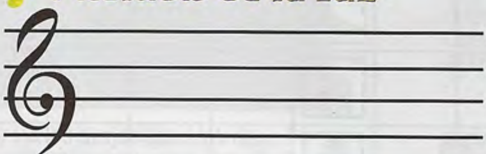


♪ Nocturno de la Sombra





♪ Preludio de la Luz





♪ Canción de los Espantapájaros



Sólo con que tuviera cerebro, Bonooru el espantapájaros sería capaz de recordar la canción que Link le enseñó hace siete años. Recuerda la melodía original para invocar a un espantapájaros - diana de Gancho Lanzable.

El lejendario Mapa de Zelda

Gruas Secretas

En los refugios subterráneos acechan sorpresas como hadas, vacas, peces o Malezas Deku escondiendo objetos o equipamiento. Para entrar en estas grutas secretas, debes poner una bomba o golpear la roca que bloquea la entrada con el martillo, o en otras ocasiones, tocar la canción del sol o la canción de las Tormentas para que el suelo se abra mágicamente.

 SKULLTULA DORADA

 ESPANTA-PÁJAROS

 MAPA DE LA MAZMORRA

 BRÚJULA

 LLAVE DE LA MAZMORRA

 LLAVE DEL JEFE

PRELUDIO A LA AVENTURA

Hyrule y las tierras limítrofes fueron creadas por las tres diosas, pero, con el tiempo, el tráfico de gente entre las tierras se detuvo hasta que se paró. Los lugares más distantes se convirtieron en materia para las leyendas. Durante su aventura, Link volvió a abrir las viejas rutas, forjando nuevos lazos entre Hyrule y los Kokiri, los Zora, los Goron y la gente del desierto, las Gerudo. Pero las exploraciones de Link también le llevaron al Templo del Tiempo, donde abrió la puerta al Reino Sagrado y la Caja de Pandora de la maldad.



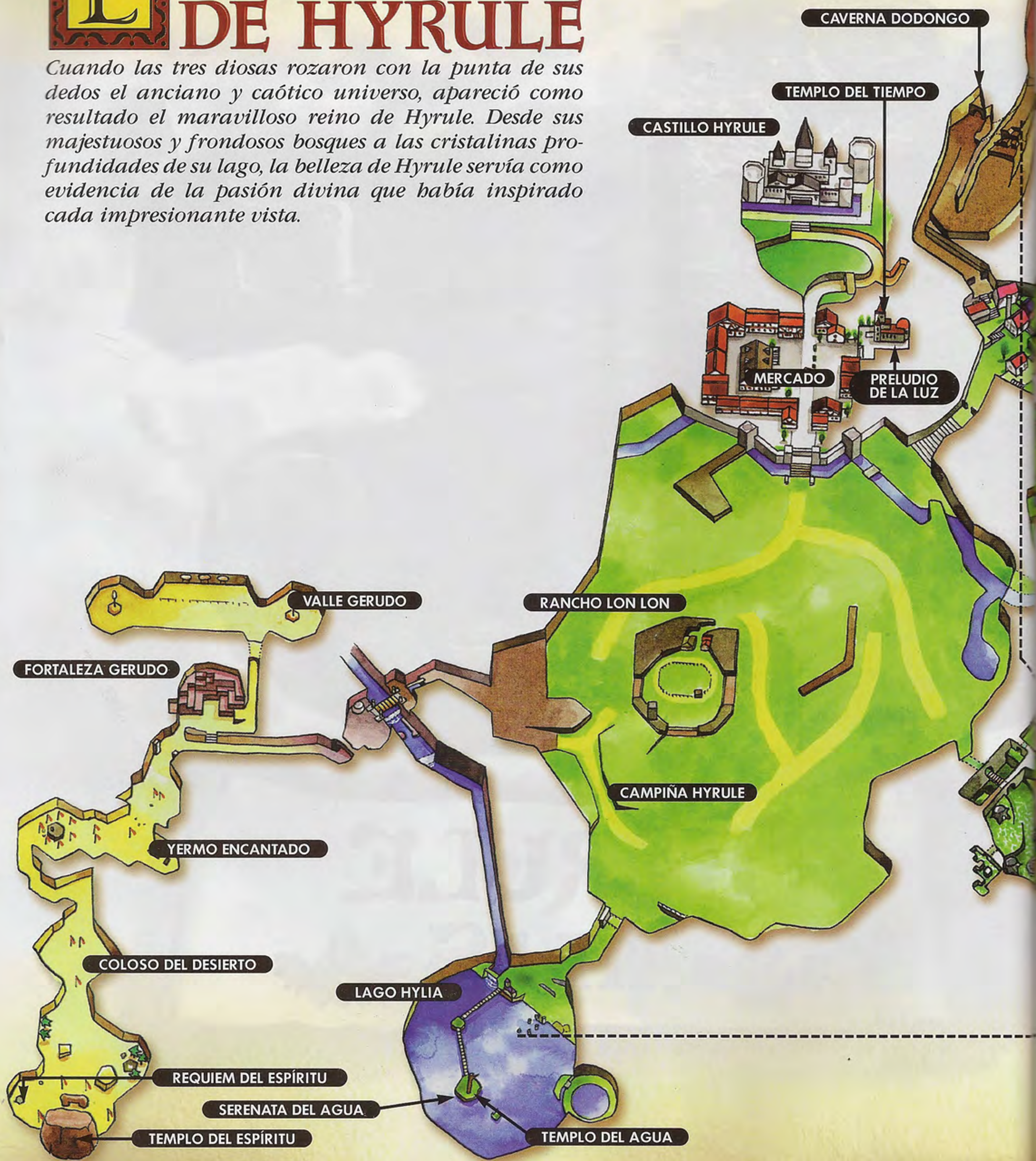

N



HYRULE
ATLAS

EL MUNDO DE HYRULE

Cuando las tres diosas rozaron con la punta de sus dedos el anciano y caótico universo, apareció como resultado el maravilloso reino de Hyrule. Desde sus majestuosos y frondosos bosques a las cristalinas profundidades de su lago, la belleza de Hyrule servía como evidencia de la pasión divina que había inspirado cada impresionante vista.



BOLERO DE FUEGO

TEMPLO DEL FUEGO

MONTAÑA DE LA MUERTE

CAVERNA DE HIELO

CIUDAD GORON

TEMPLO DE LA SOMBRA

NOCTURNO DE LA SOMBRA

JABU-JABU

CEMENTERIO

DOMINIO DE ZORA

POZO

PUEBLO KAKARIKO

TEMPLO DEL BOSQUE

PRADO SAGRADO DEL BOSQUE

RIO DE ZORA

MINUÉ DEL BOSQUE

LOS BOSQUES PERDIDOS

ÁRBOL DEKU

BOSQUE KOKIRI

NOMBRE DE LA ZONA

MAZMORRA

SALTO DE LA OCARINA

ATAJO







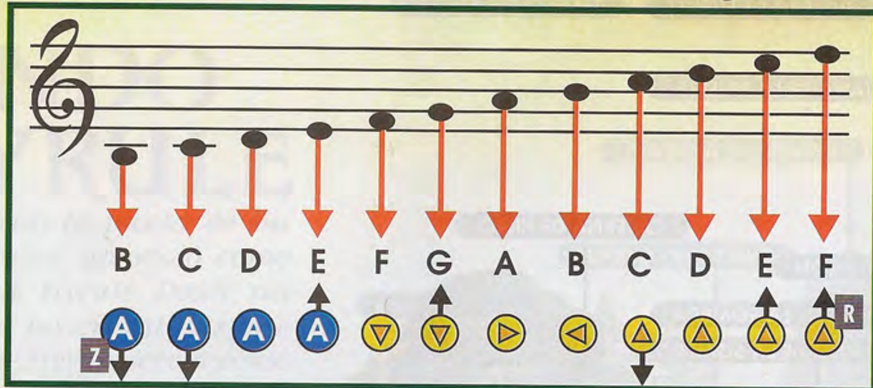






Encontrando la perfecta armonía en Hyrule

Con su escala de una octava y media, la ocarina de Link era frecuentemente la clave para resolver ciertos misterios, y, cuando no se estaba defendiendo de sus enemigos, era una forma estupenda de pasar el rato. Nada mejor para que un héroe se relajara que tocar un poco la ocarina. La tabla de la derecha muestra la escala de notas de la ocarina así como sus correspondientes botones o movimientos del Joystick. Para comprobar tu destreza musical, puedes tocar la canción que encontrarás más abajo, el tema que escucharás cuando estés en el Pueblo Kakariko.



R ♯ Para hacer que la nota que estás tocando se eleve medio tono, tienes que pulsar el Botón R. Con la excepción de B y F, pulsando el Botón R cambiarás la nota a un sostenido.



Empujando Arriba lentamente en el Joystick, podrás elevar gradualmente el tono de una nota hasta que alcance la siguiente nota más alta.

Para variar la nota con vibrato, añade el efecto trémolo empujando el Joystick a Izquierda y Derecha.

Si quieres que tu nota baje gradualmente a la siguiente nota inferior, empuja lentamente Abajo en el Joystick.

Pueblo Kakariko

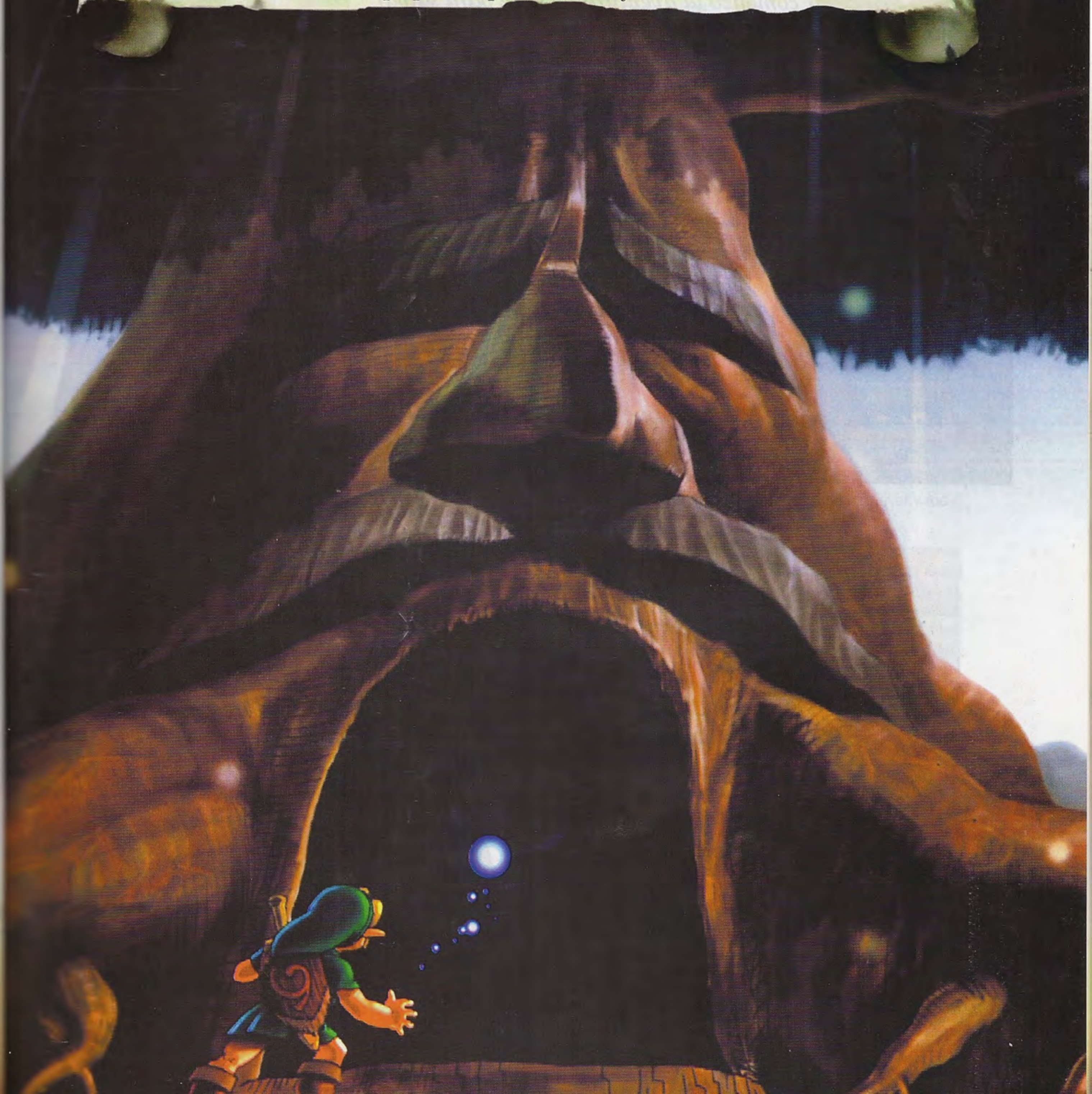
MÚSICA DE KOJI KONDO

Z ♭ Para hacer que la nota que estás tocando se convierta en bemol, es decir, un tono y medio por debajo del tono que tocas, tienes que pulsar el Botón Z mientras tocas la nota.



HA NACIDO UN HÉROE

Desde le momento en que Navi le despertó aquella mañana en el Bosque Kokiri, Link se convirtió en la gran esperanza de Hyrule, teniendo en cuenta que nadie, excepto la Princesa Zelda, sabía el papel que iba a desempeñar en los grandes sucesos que iban a acontecer. Incluso como un niño de diez años, Link mostró el valor de un héroe y se enfrentó a múltiples peligros en el Gran Árbol Deku, en la Caverna Dodongo y en la barriga de Jabu-Jabu en la Fuente de Zora. Ni siquiera tras haber recogido las tres piedras espirituales y haberlas devuelto al Templo del Tiempo, Link estaba preparado para su tarea final.





L BOSQUE KOKIRI

Bajo la siempre atenta mirada del sabio Gran Árbol Deku, el Bosque Kokiri floreció con la esencia de la vida. En medio y oculto entre los árboles del vasto bosque vivían las hadas y los pacíficos Kokiri, una raza de traviesos jóvenes que nunca crecían. Desde este inocente principio, comenzó la aventura de Link para salvar a Hyrule de convertirse en un oscuro reino.



El despertar de la Única esperanza de Hyrule

Mientras el joven Link sufría su horrorosa pesadilla, la hada Navi llegó para despertarle y comunicarle noticias del sabio patriarca del bosque, el majestuoso Árbol Deku. Link prestaba atención al mensaje de Navi, mientras sus horribles sueños se disipaban con las primeras luces del día. El Árbol Deku no sólo había convocado a Link ante su presencia, ¡sino que también le había proporcionado a Navi como hada! Cuando Link salía de su morada del bosque, la amiga de Link, la gentil Saria, saludó a la pareja y animó a Link a dirigirse a ver al Árbol Deku.





ÁRBOL DEKU

TIENDA KOKIRI

A LOS BOSQUES PERDIDOS

GRUTA SECRETA

CASA DE MIDO

Los niños Kokiri

Los niños del Bosque Kokiri vivían bajo la protección de sus hadas guardián y del sabio Árbol Deku. Muchos de ellos, como la encantadora Saria, eran amigos de Link, pero todos fueron forzados por Mido a enfriar la relación, ya que él no vaciló en castigar al chico que no tenía una hada.



Travesía de Agua

Link saltó rápidamente a través de las rocas para cruzar el río, deseoso de encontrar las rupias del otro lado.



Línk es llamaðo a las armas

El obstinado Mido no permitía a Link que pasara a ver al Árbol Deku, incluso ahora que había conseguido la compañía de una hada. Mido no le dejaría pasar hasta que no hubiera conseguido el equipo completo que un héroe necesita. Link necesitaba obtener un escudo y una espada antes de que el rufián de orejas puntiagudas le dejara pasar para hablar con el Árbol Deku

Tienda Kokiri

FLECHAS (10)	20
FLECHAS (30)	60
NUECES DEKU (5)	15
NUECES DEKU (10)	30
SEMILLAS DEKU (30)	30
ESCUDO DEKU	40
BASTÓN DEKU	10
RECUPERACIÓN DE CORAZÓN	10



Escuðo Deku

Creado con la madera del poderoso Árbol Deku, el Escudo Deku protegió a Link de la furia de numerosos enemigos. Encontró este robusto escudo en la tienda Kokiri y pensó que cuarenta rupias era un precio justo.







Cuando Link regresó con la estimada Espada Kokiri y el robusto Escudo Deku, un envidioso Mido le permitió pasar a la arboleda del Árbol Deku.

Héroe entrenánðose

Una vez que los chicos del bosque vieron a Link con la brillante Espada Kokiri, se dispusieron a ayudarle a mejorar su destreza como espadachín. Link poseía un sorprendente talento natural con la espada, pero estaba impaciente por mejorar su destreza en la lucha. Incluso cuando hubo aprendido el fiero ataque con salto, sabía que necesitaría ser tan bueno defendiéndose como lo era atacando. Con destreza, aprendió a saltar, esquivar y rodar para evitar cualquier daño.









Espaða Kokírí

La mística Espada Kokiri era un tesoro del bosque, pero Link sabía que si iba a convertirse en un héroe, necesitaría ese poder a su lado. Pero ¿qué hay de bueno en una espada si no tienes la destreza suficiente para usarla?

UN ENLACE AL FUTURO

¿Movíénðose hacía arriba?

Tras mejorar el tiempo de la carrera de obstáculos de Malon, montando a Epona, Link volvió a casa para encontrar el premio bovino que le esperaba. Cómo consiguió la vaca subir la escalera de su casa era algo que Link no alcanzaba a comprender, pero apreciaba mucho el tener una vaquería a su disposición personal.





L ÁRBOL DEKU



El sabio Árbol Deku, que proporcionó la vida al Bosque Kokiri, cuidó fielmente de estos viejos bosques desde que sus compañeros árboles eran sólo unos brotes. Los Kokiri creían que su benevolencia no tendría fin y su vida sería eterna, pero una oscura amenaza obligó al Árbol a reclamar la ayuda de un chico especial.

Dentro del Árbol Deku

Link consiguió ágilmente eliminar al trío de Babas Deku que se interponían en su camino hacia las raíces del Gran Árbol Deku, consiguiendo bastones hechos con madera mágica según las eliminaba. Link escuchó cómo el Árbol le contaba la causa de sus constantes pesadillas. Una fuerza malvada estaba descendiendo sobre Hyrule, aunque todavía no había llegado a afectar a los jóvenes Kokiri. Y esa misma amenaza de maldad había echado una maldición sobre el Árbol Deku. Ahora el Árbol Deku necesitaba que Link reuniera todo su valor y coraje y deshiciera el malvado encantamiento.







Nueces Deku

Link utilizaba estas nueces, fruto de las ramas más fuertes del Árbol Deku, para aturdir a sus enemigos. Cada vez que lanzaba una de ellas al suelo, un brillante resplandor cegaba temporalmente a su enemigo, concediendo a Link una oportunidad para el ataque.

El Árbol Deku

El magnífico Árbol Deku, génesis del Bosque Kokiri, tenía uno de los espíritus más fuertes de todo Hyrule. Link sabía que la malvada fuerza que pudo conseguir que el Gran Árbol Deku enfermara debería ser aterradoramente poderosa.

Baba Deku

Bajo una malvada influencia, las semillas que caían del Árbol crecieron no como bellas flores, sino como plantas amenazadoras. Se mantenían dormidas hasta que un Kokiri se acercaba lo suficiente. Entonces, su malvada flor se abalanzaba salvajemente intentando darse un festín con el desafortunado intruso.







1 Repeliendo nueces



Tan pronto como Link entró en la habitación, una molesta Maleza Deku comenzó a atacarle. Siguiendo los consejos de Navi, Link utilizó su escudo para repeler los proyectiles. Una vez derrotada, la cobarde planta le enseñó a Link una nueva táctica.





2 La puntería es la forma de escapar



Incapaz para utilizar las plataformas que se desmoronaban o de subir por los altos muros, Link buscó rápidamente otra forma de poder cruzar la habitación. Mirando hacia arriba, descubrió una escalera fijada sobre él, a bastante altura y lejos de su alcance. Link sacó su tirachinas y esperó que su puntería fuera la solución.

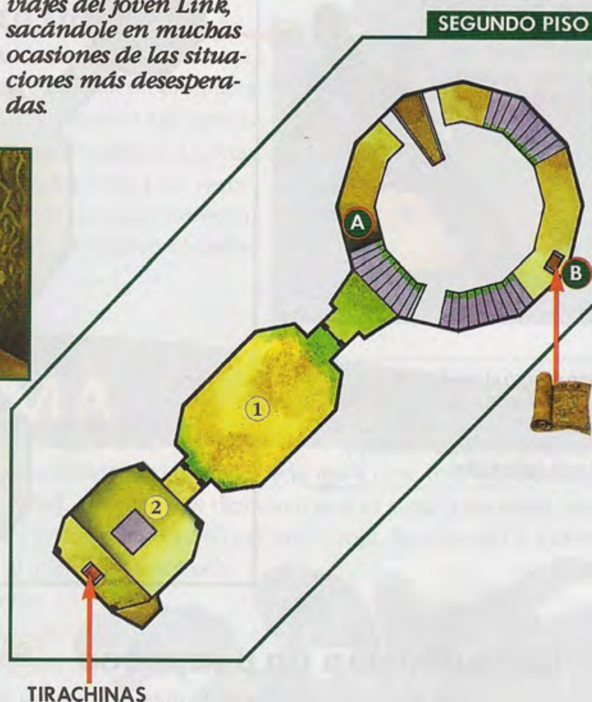
Tirachinas de las Hadas

Link encontró el Tirachinas de las Hadas, el arma favorita de la mayoría de los valientes duendes, oculto en un cofre. Fue muy útil durante los viajes del joven Link, sacándole en muchas ocasiones de las situaciones más desesperadas.

3 Antorcha chamuscada



Según Link entraba en la habitación, unas barras de hierro cayeron tras él, bloqueando la salida. Navi sugirió que encender la antorcha apagada podría servir de ayuda. Link encendió un Bastón Deku y puso la segunda antorcha en llamas.



4 Ataque arácnido

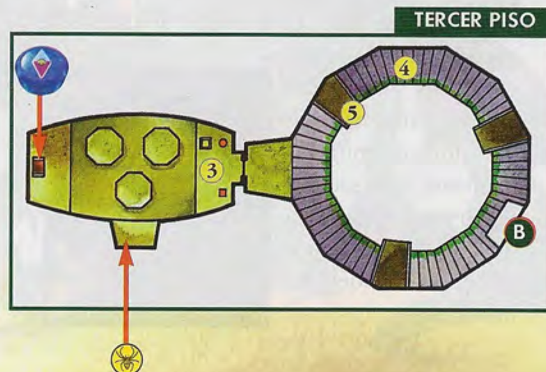


Las Skulltulas gigantes son enemigos formidables, pareciendo indestructibles gracias a sus caparazones blindados. Pero el astuto Link descubrió que un solo golpe en su desprotegida barriga era más que suficiente para eliminarlas.

5 Desenredando la madeja

Tras haber sobrevivido en el nivel superior del Árbol Deku, Link descubrió una forma para alcanzar el nivel inferior que se encontraba bajo la telaraña, pero no sería fácil. ¡Tenía que saltar atravesándola! Mirando hacia abajo, Link se dio cuenta que la gigantesca telaraña era un objetivo con truco, así que, tomo una bocanada de aire y saltó en un acto de fe.





6 Quemando la telaraña

Alguien había estado muy ocupado tejiendo telarañas que inteligentemente cubrían puertas tras ellas. Link sostuvo un hilo de la telaraña en sus manos y, de repente, se le ocurrió una gran idea. Quemaría las telarañas para abrirse paso a través de ellas. Conseguir el fuego de las antorchas ya encendidas sería fácil, pero cruzar el agua sin que la llama se apagara ya no sería tan sencillo, por lo que, cuidadosamente, realizó su camino por aguas que fueran poco profundas.

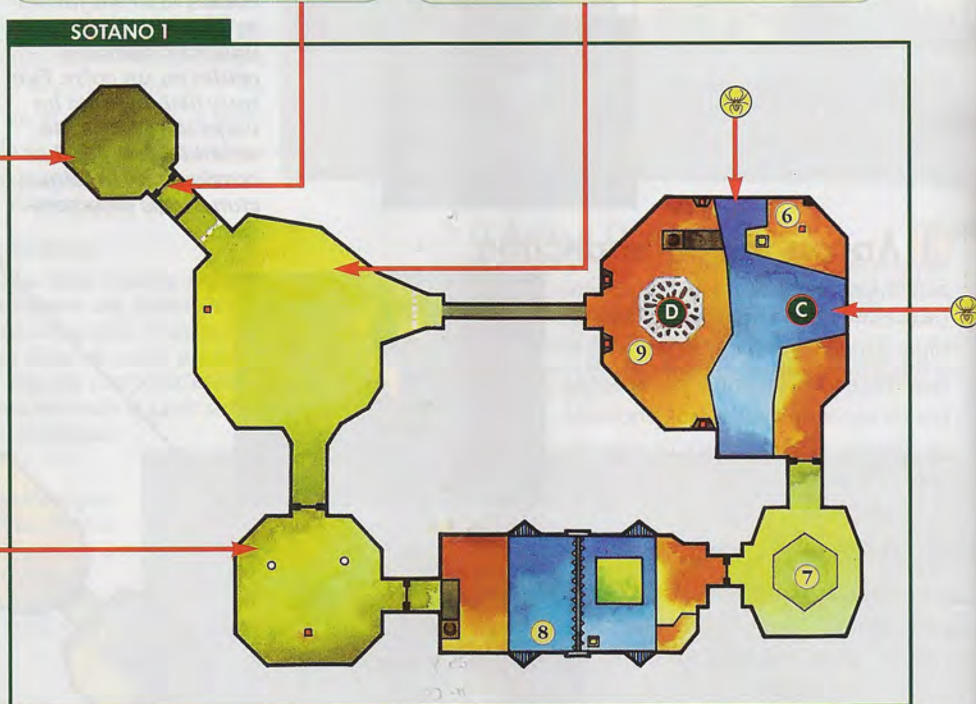




Bastones Deku

Una ramita podría ser sólo una ramita, pero un bastón hecho de madera Deku era otra cosa muy diferente. Según Link iba encontrando estos palos especiales, los iba guardando en su mochila, sabiendo que podrían resultar de gran ayuda en algunos momentos de su aventura.





7 Liberado por un parpadeo

Parecía imposible seguir avanzando en la mazmorra. Con una puerta cerrada con barras tras él y ninguna llave para poder utilizar, Link necesitaba otra solución. Tras sentir escalofríos como si alguien le estuviera mirando fijamente, Link sacó su tirachinas y descubrió que la salida estaba a sólo un parpadeo de distancia.



8 Buceando a la caza del interruptor

La primera cosa que Link vio cuando entró en esta habitación fue un tronco que giraba, adornado con unas púas contra las que incluso un Escudo Deku no era protección suficiente. Con la plataforma flotante que se deslizaba justo detrás del tronco, Link tenía que bajar el nivel del agua. Navi le sugirió que buceara. Link descubrió un interruptor para hacer bajar el nivel del agua buceando al lado del desagüe, ¡pero sólo durante un corto periodo de tiempo! Una vez que cruzó el agua, Link despachó con destreza a una Skulltula y tiró de un bloque a lo largo del suelo para poder alcanzar la puerta.





9 El segundo sótano

Recordando cómo consiguió atravesar las telarañas que cubrían las puertas ocultas, Link decidió que intentaría quemar la gigantesca telaraña que cubría el suelo. Pero el agua que le separaba de las antorchas tenía demasiada profundidad, por lo que tenía que crear una plataforma entre los dos bordes. Tras encender un Bastón Deku, Link corrió hacia la telaraña para quemarla y descubrir el acceso al nivel inferior que se escondía bajo ella.





SOTANO 2

GOHMA

10

D

Maleza Deku

Estas malas semillas no eran otra cosa que una preocupación más para Link. La Maleza Deku eran malas hierbas que aparecieron tras la maldición, mutando para convertirse en una flora cobarde que escupía nueces a objetivos distantes, y que se escondía cuando su víctima se acercaba.



10 Hermanos Maleza Deku

Acechando en el exterior de la guarida de la Reina Gohma, tres Malezas Deku hermanos plantearon a Link un problema con truco. Con mucho esfuerzo, él les devolvía las nueces que le escupían, pero parecía que no importaba cuantas veces les acertara porque seguían disparándole. Link recordó una pista que alguien le había contado anteriormente para derrotar a esas malas hierbas... ¿algo relativo al orden en que había que atacarles?



GOHMA

Tan pronto como Link atravesó la puerta, Gohma entró en acción. La monstruosidad del enemigo dejó frío a Link, mientras deducía que no tendría ninguna oportunidad de vencer si no encontraba alguna debilidad. Una vez que descubrió que su espada no servía, sacó su tirachinas y apuntó a la bestia justo cuando su ojo se ponía rojo. Esto aturdía a Gohma lo suficiente como para poder atacarla con la espada. Gohma retrocedió al techo y comenzó a poner huevos que, al poco tiempo, se convertían en pequeñas larvas, antes de volver a enfrentarse con Link.





Cuando volvió al techo, Gohma comenzó a poner huevos de los que salían pequeños arácnidos que mantenían a Link ocupado mientras ella se preparaba para regresar a la lucha.



LA CAMPIÑA DE HYRULE

Para viajar desde la engañosa Montaña de la Muerte hasta las frías orillas del Río de Zora, cualquier persona tenía que atravesar las verdes llanuras de la Campiña Hyrule. Una pradera que conectaba todos los lugares del reino, la Campiña Hyrule era un lugar seguro... excepto para aquellos aventureros que decidían pasar por allí una vez que el sol se había ocultado.



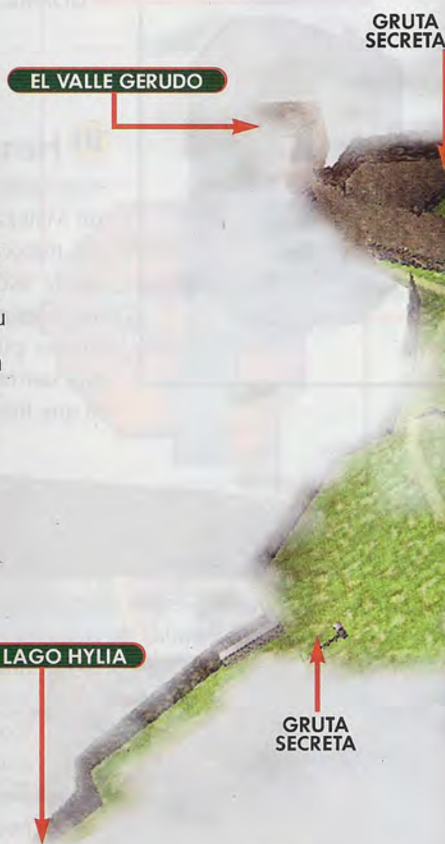
El camino al Castillo Hyrule

¡Link salió victorioso del interior del Gran Árbol Deku! Como recompensa por su valor, el Árbol le dio una brillante joya, la Esmeralda Kokiri, y le dijo que debía abandonar el bosque y dirigirse al Castillo Hyrule, donde una princesa le revelaría cuando escuchó la dulce voz de Saria. Ella le dio una ocarina musical y le deseo suerte. Saliendo del bosque por primera vez, Link quedó desconcertado por el tamaño de la Campiña Hyrule, una gran llanura que se extendía más allá de donde sus ojos podían alcanzar.





Ya que había monstruos que rondaban los alrededores por la noche, el castillo Hyrule protegía a su gente subiendo el puente levadizo tan pronto como el sol se ponía sobre el horizonte.



Ocarina de las Hadas

El regalo de Saria, la Ocarina de las Hadas estaba bendecida con un tono perfecto si la tocaba alguien con el corazón puro. Si una canción especial era tocada con la ocarina podía tener resultados sorprendentes. Link guardaba con apreció la ocarina no sólo por sus poderes mágicos, sino también porque era un recuerdo de su mejor amiga.





Kaepora Gaebora

Si hay algo de lo que Link nunca tendrá suficiente, son los amigos. Un viejo y sabio búho se acercaba a él siempre que pensaba que necesitaría algún consejo. De cuando en cuando, siempre que Link necesitara su ayuda a lo largo de sus viajes, Kaepora aparecía y nunca vacilaba en echarle un ala, perdón, una mano.

LA CAMPIÑA DE HYRULE

Ayuda desde las profundidades

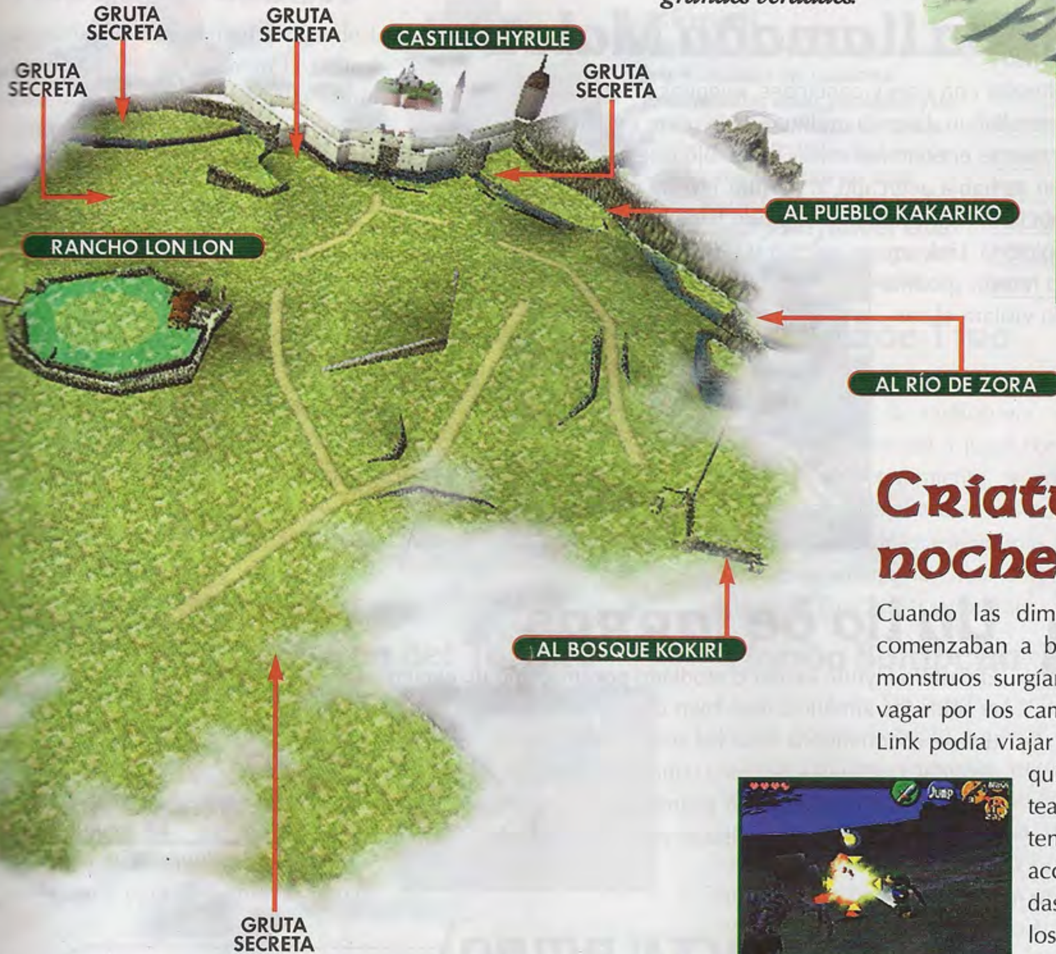
Repartidas por todo Hyrule, las grutas solían estar repletas de hadas curadoras y botines perdidos, hasta que eran encontradas por astutos viajeros. Las entradas a esos huecos secretos solían estar ocultas, pero una vez que Link descubrió como hacer que la tierra temblara, fue capaz de descubrir los santuarios.



Piedras Chismosas

Trabajando como los ojos de Hyrule, las Piedras Chismosas estaban esparcidas por todo Hyrule, un legado de los sabios de tiempos que ya pasaron. Si fueran golpeadas con una espada estas rocas cíclopes sólo darían la hora. Pero si un aventurero utilizaba un dispositivo que pudiera devolver la fija mirada de las piedras, podrían revelar grandes verdades.







Criaturas de la noche

Cuando las diminutas estrellas de la noche comenzaban a brillar en el firmamento, unos monstruos surgían del suelo y comenzaban a vagar por los campos de Hyrule. Mientras que Link podía viajar durante el día con toda tranquilidad y seguridad, el halo plateado de la luna le obligaría a tener su espada lista para la acción. Incluso sus suaves pisadas eran suficiente aviso para que los esqueletos sin cerebro supieran que una posible víctima estaba cerca.





UN ENLACE AL FUTURO

Poe en venta

Durante la decadencia de Hyrule, las rupias se convirtieron en un bien escaso. Pero siempre que Link tuviera una botella vacía, 200 rupias estaban sólo a un fantasma de distancia. Era capaz de capturar fantasmas, encerrarlos en una botella y vendérselos en la antigua Casa del Guardia de la entrada del Castillo, consiguiendo un buen beneficio.





EL MERCADO

Justo un poco más allá del impresionante puente levadizo, la Ciudad del Castillo Hyrule estaba viva y bulliciosa con el ruido de las voces de los vendedores ambulantes ofreciendo sus mercancías y el tintineo de las rupias cambiando de manos rápidamente. Uno no sólo podía comprar provisiones y equipamiento, sino que también podía disfrutar de ciertos entretenimientos según caía la tarde.



Sólo una chica llamada Malon

El patio se cubría de sol y se llenaba con risas y canciones, mientras los niños jugaban y los dulces corazones se arrullaban. Entre la multitud de la plaza del mercado, destacaba una bella jovencita que se encontraba sola. Ella le dijo que estaba esperando a su padre, Talon, quien se había acercado al castillo Hyrule para entregar leche de su famoso Rancho Lon Lon. Pero eso había ocurrido hace horas, y él todavía no había vuelto. Ella le pidió a Link un favor. A cambio de un extraño huevo, ¿podría Link buscar a su padre cuando visitara el castillo?





Malon

La espiritual hija de Talon, el ranchero más perezoso de todo Hyrule, inmediatamente descubrió que Link le gustaba. Tras haberla ayudado a encontrar a su ausente padre, Link sabía que tendría una amiga para toda la vida.

Un lío de jarras

El castillo Hyrule estaba custodiado por un grupo de eficientes soldados armados, muy bien organizados. Entonces, ¿por qué se encontraba la casa del soldado del puente tan desordenada? Las tinajas de barro cubrían el suelo adoquinado, y parecía que al soldado de guardia no le importaba que un joven curioso echara un vistazo en el interior de cada una de ellas.





Soldados Hylian

Una ferviente sensación de cumplir con sus tareas corría por las venas de cada Soldado Hylian, ya que eran los encargados de proteger el palacio real y mantener el orden. Pero incluso una legión de soldados tan bien entrenados no fue suficiente para detener el levantamiento de Ganondorf.

UN ENLACE AL FUTURO

El espíritu del comercio

El mercado de Hyrule está en ruinas, la casa del guardia del puente está abandonada. El único comerciante que queda es un misterioso hombre de un único ojo que se dedica a un comercio bastante excéntrico... compra y vende fantasmas.





Bazar

Cualquier idea de intentar robar algo en el desaparecía tan pronto como alguien se daba cuenta del tamaño del dueño. Link se dio cuenta de que la mayoría de sus mercancías podían ser encontradas gratis en los campos, excepto por un brillante escudo que parecía estar fuera del alcance de un niño.

BAZAR	
FLECHAS (10)	20
FLECHAS (30)	60
FLECHAS (50)	90
BOMBAS (5)	35
BASTÓN DEKU	10
NUECES DEKU (5)	15
ESCUDO HYLIAN	80
RECUPERADOR DE CORAZÓN	10

Escudo Hylian

Forjado en los fuegos del mejor herrero de todo Hyrule, el Escudo Hylian protegió a Link de los más severos daños que le acechaban en la oscuridad de las mazmorras y de otros muchos peligros que le esperaban a lo largo de su viaje por todo el reino.



Tienda de Pociones

La variedad de las mercancías de la tienda de pociones atrajo la curiosidad de Link, pero no estaba seguro de que podría hacer con la mayoría de los objetos. Algunas pociones permitían recuperar la salud, ¿pero quién iba a necesitar un fantasma en una botella?



Pociones

Fermentadas con extrañas hierbas y cocidas en calderos encantados, estas pociones fueron frecuentemente la salvación de Link. Mientras se quedaba sin recursos en una mazmorra, lejos de las hadas curadoras y sus fuentes, estas pociones le hacían recuperar toda su vitalidad y magia.

TIENDA DE POCIONES	
FUEGO AZUL	300
INSECTO EMBOTELLADO	50
NUECES DEKU (5)	15
ESPÍRITU DE HADA	50
PEZ	200
POCIÓN VERDE	30
POCIÓN ROJA	30
POE	30

Tiendas de Máscaras Felices

Las máscaras eran muy populares entre los niños Hylian, y el dueño de la tienda tenía unas cuantas en stock. Ya que trabajaba sólo en la tienda, no podía realizar entregas, por lo que confió en Link para que él las vendiera en su nombre a lo largo y ancho de Hyrule.



Galería de Tiro

El dueño de la Galería de Tiro siempre enseñaba a cualquiera que entraba en su tienda a jugar con su divertido entretenimiento, y como Link se consideraba a sí mismo un as con el tirachinas, estuvo más que dispuesto a pagar la cuota de participación y reclamar su premio.



Tienda de los Cofres del Tesoro

Los juegos de azar estaban muy de moda en Hyrule, sobre todo en la Tienda de los Cofres de Tesoro. Los cofres se encontraban en una serie de habitaciones, y el objetivo era conseguir abrir sólo aquellos que contenían la llave para la siguiente habitación.



Tienda Bombchu

La mayoría de las tiendas cerraban por la noche, excepto aquellas que estaban en los callejones traseros. Tras una puerta sin marcar, un hombre extraño comerciaba con unas raras bombas que se movían por sí mismas. Las bombas parecían útiles, pero Link pensó que el precio era un poco exorbitante.



Bolera Bombchu

Link estaba intrigado por este juego de habilidad. Se colocó al final de la calle y tuvo que dirigir las Bombchu con aspecto de ratón hacia los agujeros, intentando que esquivaran los obstáculos móviles. De hecho, ¡era bastante complicado! Una vez hubo terminado con los tres agujeros, la mujer del mostrador le entregó un premio.



Bombchu

A pesar de su aspecto de roedor, este dispositivo explosivo le permitió a Link explotar obstáculos desde cierta distancia. Además, su pegajosa parte inferior proporcionaba un sistema para poder explotar objetos fuera del alcance de Link.





EL CASTILLO DE HYRULE

Para Link, el palacio real era una asombrosa vista de la que todo el mundo debería disfrutar. Sus afiladas torres se acercaban a las henchidas nubes que cubrían el cielo de la Campiña Hyrule, mientras que coloridos estandartes ondeaban con la brisa fresca. Imaginado por un genio y construido por los más expertos albañiles, El Castillo Hyrule era una maravilla visual y una fortaleza inexpugnable.



Colándose en el Castillo

Link abandonó el mercado y se dirigió al castillo, tal como le había indicado el Gran Árbol Deku. Desgraciadamente, por culpa de las travesuras de algunos habitantes de la ciudad, la seguridad alrededor del castillo había sido reforzada diez veces. Una legión de guardas se interponían entre Link y la Princesa Zelda. Astutamente, Link observó que los guardias vigilaban sólo a los intrusos que pudieran entrar por el camino. Un niño que subiera por un muro y que cuidadosamente caminara de árbol en árbol detrás de los guardias podría no ser descubierto. Una vez que encontró su camino para poder esquivar la verja, Link cruzó silenciosamente el campo abierto, pero se encontró con el puente levadizo cerrado y los muros eran demasiado altos para ser escalados. Link saltó sobre el frío foso y nadó para esquivar a la última pareja de guardias.



Los soldados se tomaban muy en serio su trabajo. Incluso los niños pequeños con precisas instrucciones de árboles que hablaban tenían prohibida la entrada al castillo.

AL MERCADO







El guardia de la puerta miró severamente a Link. Para conseguir sobrepasar la puerta, Link utilizó una vid que colgaba para trepar sobre ella y subir el muro de tierra consiguiendo una vista superior de los alrededores del castillo, en la que se podía contemplar que el camino que llevaba hacia él estaba repleto de guardias muy atentos.

Durmiendo en el trabajo

Cuando Link salió del agua del foso, escuchó un terrible ruido. Escudriñó el horizonte desde el borde del foso, esperando ver una feroz bestia que fuera a atacarle. En lugar de eso, Link vio al padre de Malon, dormido y roncando con gran estruendo. ¿Qué sonido especial podría despertar a este perezoso granjero? ¿Y cómo podría utilizar Link las gigantescas cajas de leche para poder cruzar el foso?





De puntillas a través de los tulipanes

Justo cuando Link pensaba que ya podría ver a la princesa, se encontró con un regimiento de guardias que protegían los jardines reales. Cuando los soldados se movían por sus bien planeadas rutas, Link se movía de seto en seto, escondiéndose detrás de fuentes y estatuas antes de que un guardia pudiera cogerle. Tuvo que mantener el equilibrio mientras andaba despacio y de puntillas sobre el enrejado que se extendía sobre los dos setos, al mismo tiempo que permanecía atento al astuto guardia de esa zona. Finalmente, sólo un laberinto de plantas esculpidas le separaba de la princesa.







La Profecía de una Princesa

Link sorprendió a la Princesa Zelda cuando salió de los jardines. Cuando ella vio a Navi, supo que Link era la figura que aparecía en sus sueños. La misma visión oscura que había causado las pesadillas de Link también había afectado a la princesa. Ella había profetizado su llegada y le contó la historia del Triforce sagrado. Zelda sabía en el interior de su corazón que el orden del reino estaba en peligro. Link estuvo de acuerdo en ayudar a echar a la maldad de Hyrule y proteger a la divina reliquia.



Las palabras de la Princesa tenían mucho peso en Hyrule. Con su carta, Link fue capaz de pasar por aquellas puertas que antes le eran cerradas.





Princesa Zelda

El gran tesoro de la familia real, la Princesa Zelda era la chica más justa de todo el reino. Con su amable corazón, un halo de honor, y un tremendo sentido de la justicia, Zelda era muy respetada por toda la gente de Hyrule.



Impa

Impa era la leal protectora de la Princesa Zelda. A pesar de su duro aspecto externo, su corazón era más grande que la mismísima tierra de Hyrule. Link aprendió de ella la dulce y serena melodía de la Nana de Zelda.

Desenterrando la Gran Hada

En su búsqueda de la Princesa Zelda, Link había ignorado un sendero lateral que parecía llevar a un lugar sin salida posible. Tras una inspección más cercana, se dio cuenta de que no era una roca cambiada de lugar, sino la entrada secreta al santuario de una de las Grandes Hadas de la leyenda. Si Link consiguiera librarse de la piedra, quizás la Gran hada podría compartir su sabiduría con él.





EL RANCHO LON LON



Posado sobre una alta meseta en el centro de la Campiña de Hyrule, el Rancho Lon Lon prosperó debido a la fama de sus preciadas vacas que producían la leche mas deliciosa de la tierra. Pero sus vacas no eran los únicos animales que llamaban la atención. Los caballos del rancho eran criados para ser corceles de la mayor confianza y capaces compañeros para todo aquel que consiguiera domarlos.

El Regalo Sonoro de Malon

Tras buscar a Malon en los establos, Link estaba a punto de darse por vencido. Cuando ya abandonaba el lugar escuchó una voz encantadora que destacaba entre el ruido del galope de los caballos y el cacareo de las gallinas. Siguió la melodía hasta que llegó al corral donde encontró a Malon, que estaba cantando dulcemente a su potrilla Epona. Cuando Link se acercó, Epona se marchó. Malon vio su ocarina y le enseñó a tocar la dulce melodía que él escuchó cantarle a Epona para ganarse el afecto del caballo.



Botellas

¡Las botellas se usaban para contener muchas más cosas que leche! Link intentaba guardar tantas como le fuera posible, ya que no todas las cosas que descubriera durante su viaje podrían ser guardadas en su mochila o sostenidas en sus manos desnudas.



Problemas en el Rancho

El Rancho Lon Lon parecía un lugar tranquilo para la mayoría de los visitantes, pero bajo esa pacífica superficie se cocía un burbujeante caldero de resentimiento. Mientras que Talon, el dueño, se pasaba gran parte del día durmiendo o entrenando a sus cucos, su capataz, Ingo, estaba realmente furioso. Un día, Ingo soñó que él controlaría el rancho de la forma en la que siempre tenía que haber sido dirigido.



Los Super Cucos de Talon

A Talon le encantaban los juegos, y había diseñado uno especialmente para Link. Talon liberó tres cucos especiales dentro del gallinero que correteaba. Le prometió a Link que si los encontraba antes de que acabara el límite de tiempo, le recompensaría... y Talon no era un mal perdedor.





EL RANCHO LON LON



Vacas Lon Lon

Las vacas del Rancho Lon Lon tenían una gran reputación en todo Hyrule, ya que proporcionaban la más sabrosa de las leches. Además de sofocar la sed, se rumoreaba que la leche tenía poderes especiales.



El rancho Lon Lon estaba rodeado de una alta verja que mantenía a los animales dentro y a los intrusos fuera. Link era demasiado pequeño para saltar ese muro.

UN ENLACE AL FUTURO

El triste destino del rancho Lon Lon

Cuando Link regresó al Rancho, enseguida notó que algo no iba bien. El sonido de los ronquidos de Talon no se oía. Mientras Link se había ausentado, Ganondorf le arrebató el rancho a Talon y lo puso a las órdenes de Ingo. El corazón de Ingo se había congelado, forzando a Malon a trabajar mientras él criaba sus caballos para que se convirtieran en regalos para Ganondorf.





El Derby Hylian

El avaro Ingo ofreció a Link permitirle montar a caballo siempre que pagara un precio. Link sabía que esa era la única forma de rescatar a Epona del trato cruel que Ingo le proporcionaba. Ingo era un hombre deportivo y Epona llegó a convertirse en el premio de la competición. Si Link pudiera vencer a Ingo en la carrera, lo que no era una tarea fácil, podría liberar a la yegua.





Epona era tan hábil saltando como galopando. Una pequeña valla era un obstáculo muy simple para ella, pero cuanto más alta fuera la valla, más deprisa tendría que correr para saltarla sin problemas.





Malon se alegró cuando Link liberó a Epona del severo control de Ingo. Estaba encantada de ver a su yegua de mejor humor y desafío a ambos a una carrera sobre las vallas.



EL PUEBLO KAKARIKO



Bajo la sombra de la Montaña de la Muerte yacía el Pueblo Kakariko. La gente del pueblo comentaba que Impa llegó al pueblo hace mucho tiempo y expulsó a las Gerudo de allí. Cuando Link visitó el pueblo por primera vez, camino de la Montaña de la Muerte, encontró gente extraña pero amigable. El soleado aspecto del Pueblo Kakariko cambiaría siete años más tarde.

La carta pasaporte

Tras hablar con la gente y cazar algunos cucos, Link sabía que era el momento de marcharse. En la verja más lejana del pueblo encontró a un soldado que no dejaba pasar a nadie sin permiso real. Tras mostrarle la carta de Zelda, Link ascendió por el sendero de la montaña, dejando atrás el seguro Pueblo Kakariko.







BAZAR

FLECHAS (10)	20
FLECHAS (30)	60
FLECHAS (50)	90
BOMBAS (5)	35
NUECES DEKU (5)	15
BASTÓN DEKU	10
RECUPERACIÓN DE CORAZÓN	10
ESCUDO HYLIAN	80

TIENDA DE POCIONES

FUEGO AZUL	300
BOTTLE BUG	50
NUECES DEKU (5)	15
ESPÍRITU DE HADA	50
PEZ	200
POE	30
POSICIÓN VERDE	30
POSICIÓN ROJA	30

EL PUEBLO KAKARIKO

Cucos perdidos

Tras entrar en el pueblo, Link vagó un rato hasta que encontró una joven mujer llorando por la pérdida de su bandada de cucos. Se habían escapado del corral y ahora estaban repartidos por todo el Pueblo. Link se decidió a devolverlos a lugar, sin saber que, como recompensa, recibiría una botella.



El primer cuco vagaba cerca de la verja del pueblo. Link lo llevó al corral y lo lanzó dentro.



Sujetando un cuco, Link saltó a otra plataforma. El cuco aleteó y se deslizó hacia la plataforma.



Un cuco vagaba cerca del corral y fue sencillo capturarlo. Link utilizó este pájaro para ir a por otro.



Cerca de la verja del sendero de la Montaña de la Muerte, Link encontró a otra ave.



Volando con la ayuda de un cuco, Link alcanzó a los dos cucos que estaban más allá de la verja cercana al molino.



Otro cuco escapó a la colina que se encontraba cercana al molino. Link subió por una escalera y lo capturó.



El cuco final estaba escondido en una cajón cerca de la entrada del pueblo. Link tuvo que rodar hacia el cajón para romperlo.



Cuco de Hyrule

Similares a las gallinas y pollos de otras partes del mundo, los cucos de Hyrule son conocidos por sus bellas plumas blancas y por su espíritu independiente. Los cucos pueden volar sólo cortas distancias, pero se las siguen ingeniando para escapar de los corrales y alcanzar lugares increíbles.

UN ENLACE AL FUTURO

La Tienda de los Pequeños Horrores

Años más tarde, Link regresó al Pueblo Kakariko. A diferencia de la ciudad del castillo, Kakariko no había sido saqueado. Parecía que no había cambios notorios en la mayoría de la gente, pero, sin embargo, unas nuevas y misteriosas tiendas habían aparecido.



Durante su primer viaje, Link no encontró a nadie en la Tienda de Pociones. De hecho, estaba completamente vacía.





Link descubrió que podría conseguir algunas rupias extra vendiendo cosas en el pueblo. Podría recoger insectos y peces, y vendérselos al hombre que se sentaba junto al árbol.





La Galería de Tiro ni siquiera había sido construida la primera vez que Link estuvo en el Pueblo Kakariko, pero años más tarde pudo participar en el juego. El desafío de disparar a dianas móviles con un arco y una flecha era una verdadera prueba de destreza.

Casa de Skulltula

Cuando Link entró en la Casa de Skulltula, sintió una extraña tristeza en el ambiente. Mientras caminaba hacia adelante, una horrible araña cayó del techo. Pero, en lugar de atacarle, la araña comenzó a hablarle, contándole que todas las arañas de la casa eran en realidad personas que vivían bajo una maldición causada por su propia avaricia. Sólo si todas las Skulltulas doradas eran destruidas, la maldición desaparecería. Cuando Link hubo recogido las pruebas de haber eliminado a diez arañas, regresó a la casa y recibió como recompensa una Bolsa de Adulto. Tras esto, siguió regresando cada vez que hubo eliminado diez arañas, para recibir un regalo.





LOS BOSQUES PERDIDOS

Durante toda su vida, Link escuchó historias sobre los Bosques Perdidos, pero, hasta que no comenzó su gran búsqueda, raramente había encontrado una razón para ir allí. Cuando finalmente pasó bajo las primeras ramas mágicas, escuchó una extraña música que le dirigió a las profundidades del bosque.

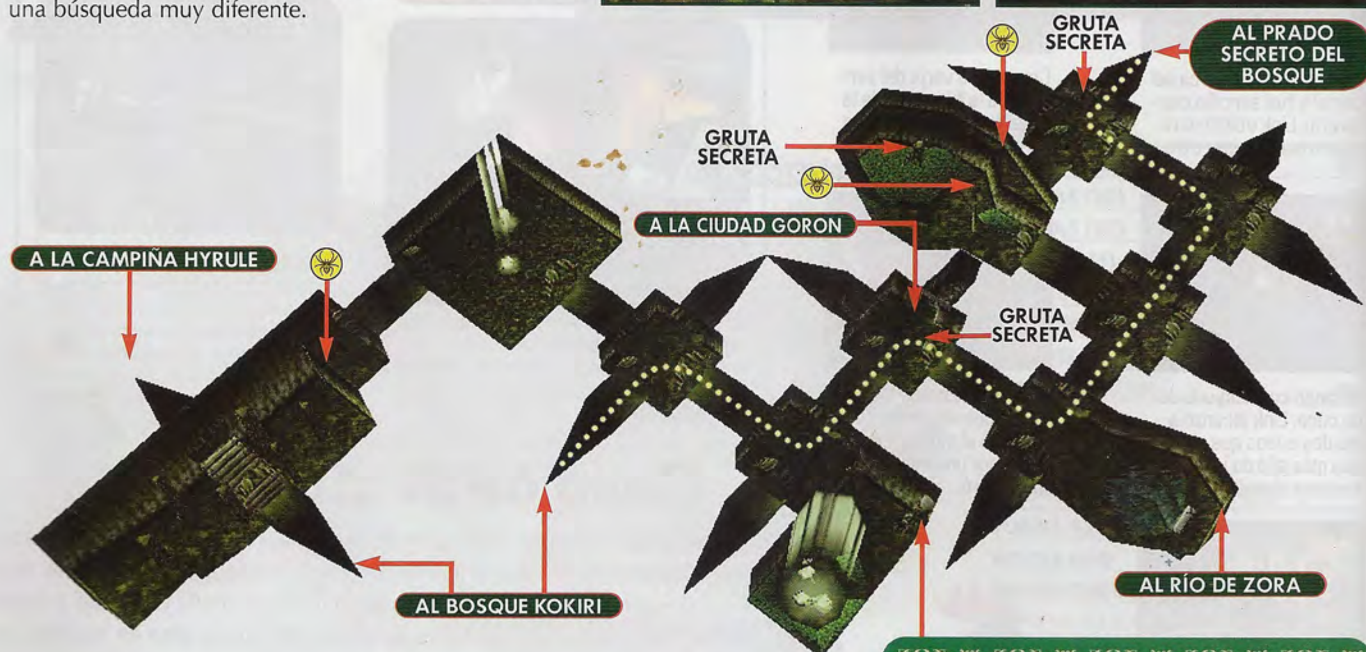


¿Dónde estás?

Tras encontrarse con Zelda en el castillo, Link fue avisado por Navi para que buscara a su mejor amiga, Saria. Tras regresar al pueblo del bosque, los Kokiri le comunicaron que Saria le estaba esperando en el "lugar habitual", pero todo lo que el héroe sabía sobre este sitio es que estaba en alguna parte dentro de los Bosques Perdidos. Así que se dirigió hacia allí y encontró el Prado Sagrado del Bosque, sin sospechar que el oscuro futuro que le esperaba le haría volver al prado, pero esta vez en una búsqueda muy diferente.







Pasadizos secretos en los Bosques Perdidos

En sus viajes alrededor de Hyrule, Link descubrió que había pasadizos secretos que conectaban áreas muy remotas con los Bosques Perdidos. Encontró un pasadizo desde la Ciudad Goron que llevaba a los bosques, y otra ruta que conectaba el Dominio de Zora con el pequeño estanque de los Bosques Perdidos.





La Bolsa de Balas

En los Bosques Perdidos, Link disparó al centro de la diana que colgaba tres veces consecutivas, consiguiendo 100 puntos. Una maleza Deku le recompensó con una bolsa mayor que podía contener hasta un máximo de 40 Semillas Deku.





Monstruos en el prado

En su camino hacia el Prado Sagrado del Bosque, Link se encontró con unas criaturas muy poco amistosas. De hecho, la Maleza Deku le había preparado una serie de emboscadas para poder tirarle Nueces Deku tan pronto como él doblará una esquina. Los Wolfos eran aún más astutos. Estaban escondidos en una gruta secreta y atacaron a Link cuando él cayó dentro por accidente.





La Melodía del Templo

Finalmente, Link encontró a Saria en lo más alto de la escalera del Prado Sagrado del Bosque. Estaba sentada en el tocón de un viejo árbol tocando una sencilla canción con su ocarina. Link se apresuró a saludarla. Fue entonces cuando Saria le enseñó una canción con la que podría llamarla sin importar la distancia que les separara. "Por favor, no olvides esta canción", le dijo ella. "Toca la canción de Saria cada vez que quieras hablar conmigo." Link asintió con la cabeza, aunque en su interior sabía que iba a regresar al prado algún día. Cuando se marchaba, se dio cuenta que había una escalera que llevaba a la parte superior del laberinto de setos. Parecía una buena forma de evitar los peligros del suelo.





TEMPLO DEL BOSQUE

Link encontró una fuente de la Gran Hada en el interior del laberinto. La fuente curó sus heridas, pero eso fue todo.

GRUTA SECRETA

A LOS BOSQUES PERDIDOS





Saria

Habiendo crecido con ella en el Pueblo Kokiri, Link pensaba que Saria era solamente otra chica Kokiri con el talento para tocar la ocarina y no perderse en los Bosques Perdidos. Sólo el tiempo le haría ver la realidad del importante papel de Saria en la historia de Hyrule.



MONTAÑA DE LA MUERTE

Elevándose sobre Hyrule con su corona de humo, la Montaña de la Muerte tenía una apariencia que provocaba el miedo incluso en las almas más valientes. Pero la montaña también era un sitio misterioso, en el que Link encontraría tanta amistad como peligro.



El Sendero de los Goron

Cuando Link dejó atrás la verja de Kakariko, comenzó a caminar hacia arriba por el escarpado sendero de la montaña, con mucha cautela. Un poco más adelante una tectita arácnida le estaba esperando. Dos rápidos golpes con su espada fueron suficientes para eliminar a la criatura. Según ascendía vio cómo una roca bloqueaba la entrada de un túnel. De repente, lo que él pensaba que era otra gran roca, se levantó y se presentó. Era un Goron, y, tristemente, estaba muy hambriento. Aparentemente la roca del túnel bloqueaba la única fuente de comida de los Goron y estaban muy débiles y temerosos como para moverla.



Tectitas

Los Goron parecían inmunes a las tectitas que vivían en la Montaña de la Muerte, pero un mordisco suyo podía doler terriblemente. Link aprendió a atacarlas cuando acababan de saltar y todavía se encontraban en mitad del aire. Las tectitas eran una rica fuente de rupias o corazones, pero otro tipo de tesoros raramente era encontrado al destruirlas.







Más allá de la Ciudad Goron estaba el sendero que llevaba a la parte más alta de la Montaña, pero Link necesitaba bombas y un escudo para enfrentarse a los peligros que le estaban esperando en la cumbre.

Dentro de la Ciudad Goron

Tras ascender un poco más la montaña, Link encontró más Goron. Algunos bajaban rodando por el sendero, como piedras gigantes. De hecho, uno de ellos cayó sobre Link antes de que pudiera esquivarle. Tras sacudirse el polvo, Link continuó subiendo hasta que alcanzó una gran cueva.



La primera vez que Link vio rodando a los Goron montaña abajo, no sabía qué es lo que eran. Pronto aprendió a esquivarles para protegerse del posible daño.



La herramienta más usada por los Goron eran las Flores Bomba, que crecían fundamentalmente en las cuevas. Los Goron le explicaron que las Flores Bomba siempre vuelven a crecer tras ser recogidas.

Goron

Cuando Link encontró a los Goron por primera vez, se sorprendió de que fueran una raza que se alimentaba exclusivamente de rocas, pero supuso que las rocas eran una mucho mejor dieta que otras cosas que él podía imaginar. A los Goron les encantaba rodar, los filetes de solomillo de roca y, por supuesto, la música y el baile. Podrías decir que los Goron inventaron el rock and roll.





Los regalos mágicos de las Grandes Hadas

Aunque poco se sabía sobre las Grandes Hadas en la época de Link, se sospechaba que estaban un poco locas. Se decía que pasaban sus vidas ocultas en manantiales subterráneos, riendo histéricamente y concediendo extraños, pero poderosos, regalos a aquellos viajeros que las descubrieran. Se decía que estos regalos eran hechizos mágicos o conocimientos especiales que podían ser usados en el combate. Se suponía que tres Grandes Hadas vivían en Hyrule, y Link se propuso encontrarlas a todas y conseguir su magia.



En la fuente de la cumbre de la Montaña de la Muerte, Link recibió el regalo del ataque con giro para su espada. La hada también le comentó algo sobre su amiga, la que vivía cerca del castillo.



Las llamas mágicas de Din fueron concedidas a Link por la Gran Hada que vivía cerca del Castillo de Hyrule. Tuvo que utilizar una bomba para volar la roca que bloqueaba la entrada a la fuente.



Cuando Link bombardeó una roza cercana a la Fuente de Zora, la gran Hada que allí encontró le concedió el Viento de Farore, un hechizo que, utilizado dentro de una mazmorra, llevaba al que lo usaba a un lugar escogido





En el cráter de la Montaña de la Muerte, Link consiguió otro regalo de una Gran Hada, un indicador de magia más grande. Tras esto, raramente se preocupaba por quedarse sin energía mágica.



Cuando Link consiguió el hechizo del Amor de Nayru en la desértica zona del Valle Gerudo, y lo utilizó, un escudo de cristal protector le rodeó durante unos minutos.



El regalo final, recibido de la Gran Hada cercana al Castillo de Ganon, redujo el daño que Link recibía cuando era atacado por sus enemigos.



LA CIUDAD GORON

Una vez dentro de la Ciudad Goron, Link escuchó cómo le contaban la misma historia una y otra vez. Su fuente de alimento estaba en una caverna que ahora estaba custodiada por el rey Dodongo, una terrorífica bestia proveniente de la bruma de los tiempos. Los Goron necesitaban la ayuda de Link.



Ilumina tu camino

Los Goron le comentaron cómo las cosas se habían puesto más oscuras desde la llegada de los Dodongo. Link encontró muchas antorchas sin encender pero ninguna llama. Echando un vistazo en la oscuridad se dio cuenta de que había un blasón real en el suelo, justo delante de una puerta cerrada. Probó a tocar una canción allí y la puerta se abrió mágicamente. Dentro encontró antorchas con llamas que utilizó para encender un Bastón Deku y, por medio de éste, encender las antorchas exteriores.





El Camino a los Bosques Perdidos

Cuando Link explora la Ciudad Goron, encuentra un túnel bloqueado con varias Flores Bomba a su lado. Una vez que tenga el Brazalete Goron, puede volver al túnel y abrirlo usando bombas. Descubrirá que este túnel lleva a los Bosques Perdidos, proporcionando una ruta de acceso rápido entre su casa y la Ciudad Goron.



AL SENDERO

A LOS BOSQUES PERDIDOS

Un muro de piedra de la ciudad se convirtió en un pasadizo cuando Link le colocó una bomba. Tras destruir tres muros más por medio de las bombas, descubrió una habitación en la que un gigantesco Goron estaba trabajando en un proyecto secreto.

TIENDA GORON

GRUTA SECRETA



Tienda Goron

BOMBAS (5)	25
BOMBAS (10)	50
BOMBAS (20)	80
BOMBAS (30)	120
TÚNICA GORON	200
RECUPERADOR DE CORAZÓN	10
POCIÓN ROJA	40

¡Baila con esta música!

Uno de los Goron mencionó que a su gran líder, Darunia, le encantaba la música y el baile, pero cuando Link abrió la puerta y habló con Darunia, el jefe de los Goron, no parecía que estuviera de muy buen humor. Lo único que se le ocurrió a Link que pudiera calmarle fue tocar una suave melodía, como la Canción de Saria. No tuvo el efecto deseado, ya que Darunia se puso a bailar y a saltar como si fuera un Goron mucho más joven. Al final, estaba tan impresionado con Link que le dio el Brazalete Goron y le encomendó una nueva misión: ¡librarles de los Dodongo!





UN ENLACE AL FUTURO

El cuchillo del Gigante

Una vez que Link aprendió la Canción del Tiempo como adulto, descubrió que podía conseguir que apareciera un bloque en medio del foso de lava de la Ciudad Goron. Desde la parte superior del bloque se dio cuenta de que podía utilizar el gancho lanzable más largo para alcanzar la parte trasera de la habitación y, desde allí, caer en una gruta en la que se encontraría con tres Malezas de Negocios.





El hijo de Darunia

Cuando Link volvió a visitar la Ciudad Goron, capturó a un joven Goron con la onda expansiva de la explosión de una bomba. Tras hacerlo, habló con él y descubrió que era el hijo de Darunia y que este último se había ido a salvar a su gente que estaba atrapada en el cráter de la parte más alta de la montaña. El niño le dio a Link una Túnica Goron para que se protegiera del calor del cráter.



HABITACIÓN DE DARUNIA

AL CRÁTER

Brazalete Goron

El Brazalete Goron proporcionaba una gran fuerza a todo aquel que lo llevara puesto. Tras tocar música para Darunia, éste se lo regaló a Link. Con él puesto Link era capaz no solo de coger las pesadas Flores Bomba, sino también de lanzarlas sobre sus enemigos.



Darunia

El líder de los Goron casi había caído en la desesperación antes de su encuentro con Link. Pero, tan pronto como escuchó las primeras notas que salían de la ocarina del muchacho, supo que era un espíritu afín que ayudaría a su gente, eliminando de una vez por todas al terrible Rey Dodongo.





LA CAVERNA DODONGO

Link quería ayudar a los Goron, pero todo lo que había escuchado sobre los Dodongo le daba escalofríos. Sólo el recuerdo de las palabras de Zelda le empujó a entrar y enfrentarse, con sus escasas armas, a la bestia en su guarida.



Abriendo la caverna

Fuera de la Ciudad Goron hay una acantilado, justo sobre la bloqueada entrada de la Caverna Dodongo, en el que Link descubrió una solitaria Flor Bomba. De repente, se le ocurrió una idea. Si lanzaba la flor Bomba desde el borde del acantilado quizás alcanzara a la roca que bloqueaba la entrada de la caverna y la destruiría. El lanzamiento de la bomba tenía que ser muy acertado para poder alcanzar a la piedra. Tras varios intentos fallidos, Link lo consiguió y desbloqueó la entrada a la Caverna. El camino hacia los Dodongo estaba ahora abierto.







Bombas

Link utilizó todas aquellas bombas que pudo comprar en las tiendas, así como las Flores Bomba que pudo recoger en las mazmorras. Podía lanzarlas a cierta distancia o dejarlas en el suelo y alejarse para que no le afectara la explosión. Una vez hubo encontrado una Bolsa de Bombas, podía llevar más bombas, pero nunca pudo almacenar Flores Bomba, ya que éstas explotaban al poco tiempo de ser recogidas.



Caverna Dodongo

Los Goron no podían acceder allí donde se encontraban sus rocas preferidas, desde que el Rey Dodongo apareció y se mudó a la caverna. Tras lanzar Link la bomba que destruyó la roca que bloqueaba la entrada a la caverna, la esperanza volvió a aparecer en la cara de los Goron.

SEGUNDO PISO

A

No todos los Armos de la cámara octogonal del segundo piso eran una amenaza para Link. Uno de ellos podía ser empujado para alejarlo de la escalera.

7

BOLSA DE BOMBAS

5

6

Lizalfos

En una habitación con bloques hexagonales, Link se encontró con una pareja de Lizalfos. Las cosas se estaban poniendo feas hasta que recordó que llevaba Nueces Deku. Lanzó una nuez a este enemigo y la criatura se paralizó el tiempo suficiente para que Link le atacara.

PRIMER PISO

REY DODONGO

B

8

B

Link golpeó a los Dodongo en sus colas. Tras derrotarlos, encendió las antorchas para poder escapar de la habitación.

A

4

3

1

2

En una habitación lateral que abrió con una bomba Link se encontró con varios murciélagos y una Skulltula Dorada.

ENTRADA

1 La cámara de los Beamos

Dentro de la primera cámara, Link descubrió varios Beamos y Flores Bomba, sin mencionar el burbujeante foso de lava. Rodeó la lava del lado izquierdo y subió por una escalera al nivel superior. Allí puso bombas para abrir dos puertas y eliminar a un Beamos, encontrando el mapa de la mazmorra. Lo siguiente que hizo fue dirigirse a lado derecho, eliminar otro Beamos y abrir otras dos puertas bloqueadas.





2 Una llamada a los Armos

Link se deshizo de varios pequeños Dodongo antes de alcanzar una puerta con una verja. Cuando se ponía de pie sobre el interruptor, las barras se levantaban dejando franca la salida, pero en cuanto Link se movía de ese lugar las barras volvían a caer. Así que Link empujó un Armos sobre el interruptor, de forma que éste siempre estuviera pulsado y permitiera que la puerta estuviera abierta.



Armos

Las curiosas estatuas Armos tenían la forma de figuras de piedra, pero, en algunas ocasiones, volvían a la vida y atacaban a aquellos que las hubieran tocado. Durante un tiempo serían un furioso enemigo para, una vez pasado éste, volver a la tranquilidad y quietud de las estatuas normales. Algunas incluso podían ser empujadas sin que nunca pudieran ser despertadas.



3 Nueces para los Lizalfos

Saltando sobre los bloques hexagonales que había en un lago de lava, los Lizalfos atacaban a Link de uno en uno. Link se defendía de ellos, pero eran criaturas muy rápidas, por lo que sólo con la ayuda de las Nueces Deku Link consiguió disponer del tiempo suficiente para preparar un ataque.





4 El Big Bang

Tras conseguir la brújula, Link regresó a la habitación en la que dos filas de Flores Bomba rodeaban un muro central. Cogió una de las bombas de una lateral y la soltó, descubriendo que su explosión creaba una reacción en cadena de todas las bombas de su lado, pero no pasaba nada más. Más tarde, Link descubrió un hueco entre las dos filas de bombas, el hueco justo para poder colocar una Flor Bomba.





5 Laverinto de cuchillas

Link llegó a una habitación repleta de Trampas de Cuchillas que se movían rápidamente por los estrechos pasillos que estaban debajo de él. Salto sobre un trozo de pasillo por el que no pasaban las cuchillas y esperó a que se alejaran. Cuando estaban en el extremo más lejano del pasillo, aprovechó para cruzar. Así hasta llegar a un bloque que alejó de la pared para luego subirse a él y alcanzar la salida, respirando profundamente como señal de alivio.







6 Cámaras de fuego

Link llegó a una habitación en la que unas enormes llamas bloqueaban la salida al otro lado. No existía otro sistema para salir salvo cruzar la plataforma, y no había forma de sobrevivir a las llamas que había sobre ella. Sobre la salida, observó un interruptor con un ojo embutido en el centro. Parecía como si el ojo le estuviera vigilando, esperando a que Link hiciera algo. Link decidió cerrar el ojo y dejar de ser observado.



7 Link y las gotas oculares

Un estrecho puente se extendía en las alturas de la gran cámara, justo sobre la calavera del gigantesco Dodongo. De alguna forma, tenía que abrir una entrada en esa fortaleza de huesos para poder alcanzar el santuario más interior de la cueva. Cuando alcanzó los dos agujeros que había en el puente, se dio cuenta que cada uno de ellos estaba justo encima de las cuencas de los ojos del gigantesco esqueleto Dodongo. Podía dejar caer una bomba desde allí si quisiera. Era bastante tentador.



8 El empujón final

El final estaba cerca. Link podía sentirlo en el espeso aire y escucharlo en los chillidos de los murciélagos que le sobrevolaban en círculos de fuego. Pero aquí había un puzzle. Un gran agujero cuadrado en el suelo, sugería que un bloque podía encajar en él perfectamente, pero el único bloque de la habitación estaba fuera de su alcance. Siguiendo los túneles laterales y moviendo otras piedras, Link consiguió alcanzar el bloque y empujarlo sobre el agujero. Una puerta se abrió, encaminándole a su destino.



El Escudo Hylian podía soportar las llamas de los Murciélagos de Fuego, mientras que un Escudo Deku se incendiaría y dejaría a Link sin protección.

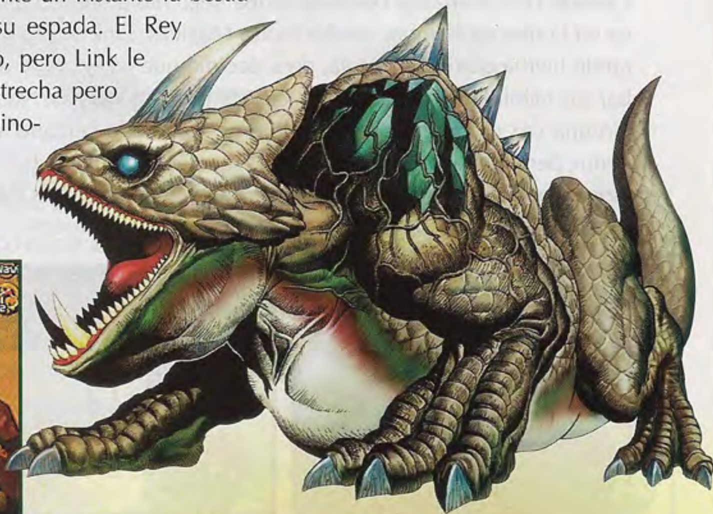


REY DODONGO

El Rey Dodongo rugía y se movía hacia delante sin dejarse impresionar por el diminuto chico que estaba frente a él. Link corrió por el estrecho camino tras lo que se dio la vuelta y se encaró con la bestia. Cuando el Rey Dodongo abrió sus mandíbulas, Link aprovechó la ocasión para lanzarle una bomba dentro de sus fauces. Durante un instante la bestia parecía aturdida, momento que Link aprovechó para golpearle con su espada. El Rey Dodongo comenzó a rodar con la intención de aplastar a su tormento, pero Link le esquivó refugiándose en la parte del camino más cercana a la lava, estrecha pero segura. Cuatro fueron las bombas que soportó el estómago del viejo dinosaurio, tras lo que Link salió victorioso.







EL RÍO DE ZORA

Al este del Pueblo Kakariko, fluye un río de agua sagrada que proviene de la Fuente de Zora. Navi informó a Link que los Zora eran una civilización de gente acuática y que disponían de una piedra espiritual. Determinado a abrir el Templo del Tiempo con las tres piedras, Link se encaminó corriente arriba para encontrarles y descubrir la fuente de su río.



A lo largo de las orillas del río Zora

Link cruzó el río saltando hacia la orilla izquierda, para comenzar su camino corriente arriba, en busca de los Zora. Tras volar una roca que le bloqueaba el paso, encontró a un vendedor de Judías Mágicas así como un camino sin salida. Link no podía trepar o saltar la verja que había tras ese hombre, y la corriente del río era demasiado fuerte para que niño de su tamaño intentara remontarla. Link decidió saltar sobre la orilla derecha, pero, tras una serie de intentos infructuosos, se convenció de que el hueco entre las dos orillas era demasiado grande para ser saltado. Frente a la verja, Link descubrió un círculo de rocas. La hierba no crecía en esa parte del río al lado de ellas. Link intentó saltar desde allí y alcanzó la arenosa orilla del lado derecho.







Link y los brotes de judías

Cuando Link avanzaba corriente arriba llegó hasta una verja metálica en la que un hombre vendía Judías Mágicas. Link era mejor cortando hierba que plantándola, pero decidió que ya era hora de probar sus habilidades como jardinero y compró unas Judías. Nada creció una vez que las hubo plantado en el cuadrado cercano al vendedor, pero, cuando Link regresó años más tarde, la planta había crecido considerablemente y sus frondosas y mágicas hojas eran un excepcional medio de transporte para remontar la corriente.







Judías Mágicas

Los nómadas cultivaban Plantas mágicas para hacer sus viajes más sencillos. Cuando sus semillas eran plantadas sobre tierra santa, las Judías Mágicas brotaban convirtiéndose en plantas flotantes que podrían llevar a los viajeros a sus destinos.

Tras la cascada

Los Zora protegían el sagrado suministro de agua del Rey de Hyrule, y para asegurarse de que su fuente nunca fuera contaminada, se mantenían ocultos al resto del mundo. Link sabía que los Zora vivían corriente arriba pero llegó ante una cascada que bloqueaba el paso, sin que pareciera haber ninguna entrada. Pensó que quizás la inscripción del suelo podría ser una pista. Tras leerla, Link tocó la Nana de Zelda para comprobar si la melodía real era la clave para poder dormir a la cascada. La música detuvo el flujo de agua y, una vez que se retiró la cortina líquida, pudo descubrir cómo la cascada ocultaba la entrada al Dominio Zora.





Link se colocó frente a la cascada y tocó la Nana de Zelda para calmar las aguas que caían salvajemente. Cuando la música detuvo la cascada, descubrió la entrada oculta.





El fabuloso coro de ranas

En alguna ocasión los juglares errantes tocaron sus canciones en las orillas del río, por lo que las ranas del Río de Zora crecieron teniéndole un gran cariño a la música. Incluso llegaron a aprender a cantar y croar siguiendo las melodías, y cuando alguien les tocaba una canción desde el tocón que estaba cerca de su casa, el músico era recompensado.

Retirando las riquezas de las orillas

Cuando Link se deslizó sobre las rápidas aguas, no tenía ni idea de que dejarse llevar por la corriente le podría hacer más rico. El Río de Zora había limpiado a muchos viajeros, y sus corrientes eran tan fuertes que les habían despojado de sus rupias, llegando incluso a sacárselas de sus bolsillos. La mayoría de las joyas descansaban en el medio del lecho del río donde nadie podría verlas, pero el astuto y afortunado Link las recogió todas centrándose en el medio del agua mientras que la corriente le llevaba río abajo.



GRUTA SECRETA

A LA CAMPIÑA HYRULE

GRUTA SECRETA

UN ENLACE AL FUTURO

Montones de Octorok

Los Octorok ocupaban las profundidades de las aguas cuando Link era un niño, pero cuando regresó como adulto, encontró que había muchas más bestias infestando cada curva del Río de Zora. Incluso las ranas que adoraban la música habían perdido su casa por culpa de un Octorok.





EL DOMINIO ZORA

Tras la cascada Link encontró el Dominio Zora, donde quedó maravillado del paraíso acuático que tenía antes sus ojos, con las aguas más azules que había visto jamás. En el agua había muchos Zora nadando, curioso híbridos entre humanos y peces. Link pensó que este paraíso oculto solía ser mucho más feliz de lo que era ahora mismo, ya que se dio cuenta que Ganondorf lo había visitado recientemente.



Un pez llamado Zora

Los Zora, con esa extraña apariencia de peces, hacían que Link albergara cierto temor hacia ellos, pero se tranquilizó una vez que comprobó que le recibían con las aletas abiertas. Detectando su conexión con la familia real, los Zora le contaron a Link su preocupación por la desaparición de su princesa. Link sabía que para poder encontrar a la perdida Ruto, iba a necesitar la energía extra de otro Contenedor de Corazón. También supo que encender las antorchas apagadas podía echar algo de luz sobre la ubicación de ese objeto. Armado con una antorcha, Link se dirigió a las cataratas.





GRUTA SECRETA

EL RÍO DE ZORA

AL LAGO HYLIA

TIENDA ZORA



King Zora

Todos los Zora respetaban el liderazgo de su rey pez. Aunque Lord Jabu-Jabu era la deidad patrona del reino, el Rey Zora era el monarca que gobernaba los destinos del reino. Hubo un tiempo en el que parecía que tenía demasiada grasa en su cabeza, pero aún así, los Zora le seguían manteniendo el respeto fielmente.

Buceando a por rupias

Tras contarle el Rey Zora la desaparición de la Princesa Ruto, Link entró en el túnel adyacente a la sala del trono para practicar su buceo. Link imaginó que Ruto estaba perdida en la Fuente de Zora, así que si iba a tener que nadar mucho, sería mejor que mejorara su estilo como buceador. Al final del túnel, Link se encontró con su entrenador Zora, que le instruyó sobre cómo él tendría que recoger las rupias que iba a lanzar desde el borde de la cascada.

A LA FUENTE DE ZORA







Link disponía de 50 segundos para recoger las cinco rupias del fondo del estanque. Cuando recogió la última joya, se encaminó a ver a su entrenador para recoger su premio.

Escama Plateada

Para ayudar a sus amigos terrestres a bucear a mayor profundidad, los Zora solían regalar escamas arrancadas de sus mejores buceadores.

Zora

Cuando las diosas crearon Hyrule, bendijeron la Fuente de Zora. Durante eras, los peces nadaron en la sagrada agua hasta que, finalmente, evolucionaron para convertirse en la gente ahora conocida como Zora.



Pescando a Ruto

Link perfeccionó su buceo y se dirigió al túnel que estaba cruzando la cascada. Cuando emergió en el otro lado, se dio cuenta que estaba en el Lago Hylia, el inmenso almacén de agua del Río de Zora. El lago estaba lejos del Dominio Zora, y ya que el terco Rey Zora no se preocupaba en exceso de los extraños, Link se encontraba feliz de dirigir su búsqueda tan lejos del Rey como le fuera posible. Sin tener en cuenta el hecho de que la última vez que Ruto fue vista estaba dando de comer a la deidad patrón de Zora, Lord Jabu-Jabu, en las aguas cercanas al dominio, Link comenzó a buscar en el Lago Hylia y sus orillas. Ya que la Fuente de Zora desaguaba en el lago, seguro que alguna pista aparecería pronto traída por la corriente.







En el Lago Hylia, Link encontró involuntariamente las llaves para encontrar a Ruto, un mensaje en una botella y una botella para poder meter peces dentro.

Tienda Zora

FLECHAS (10)	20
FLECHAS (30)	60
FLECHAS (50)	90
NUECES DEKU (5)	15
PEZ	200
POCIÓN ROJA	50
RECUPERADOR DE CORAZÓN	10
TÚNICA ZORA	300



EL LAGO HYLIA



Acomodado en el sudoeste de Hyrule, lejos de las ardientes arenas del desierto, yacía el sereno y cautivador lago Hylia. Suaves olas rozaban las orillas, mientras que coloridos peces arcoiris saltaban del agua para cruzar momentáneamente el aire antes de regresar a las azules aguas del lago.

Un mensaje en una botella

Tras nadar por el largo corredor subacuático, Link alcanzó la superficie. Las tranquilas aguas podrían haber sido relajantes, pero no había tiempo que perder. Mientras nadaba a través de las calmadas aguas, descubrió una botella con un mensaje en su interior. Firmado por la Princesa Ruto, la hija del Rey Zora, la nota revelaba su última posición conocida, alimentando a Lord Jabu-Jabu. Link llevó inmediatamente la carta al rey, que le permitió pasar a la fuente sagrada de Jabu-Jabu.





ESTANQUE DE PESCA

AL DOMINIO ZORA

LABORATORIO DE LA ORILLA DE PESCA

A LA CAMPIÑA HYRULE

Espantapájaros Bailarines

Link nunca había oído hablar de espantapájaros marchosos, pero ahora tenía dos de ellos justo frente a él. Le pidieron a Link que tocara una melodía que él hubiera creado y le prometieron recordarla hasta la próxima vez que se encontraran.

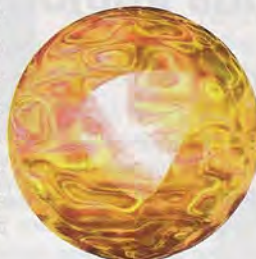
Una historia de pescadores

Pescar en el lago Hylia era un deporte muy popular. Un pez de seis libras era el récord actual, y había premios esperando a aquél que lo batiera. Las especulaciones de los pescadores hablaban de que había peces gigantes que podrían superar las doce libras de peso nadando por esas azules aguas, pero nadie había conseguido pescar uno todavía. Link era un pescador novato, pero aprendió con mucha rapidez que moviendo bruscamente la caña de izquierda a derecha, mientras recogía rápidamente el hilo, era la forma más segura de tener grandes capturas. Cuando el joven Link consiguió un pez que batió el récord, reclamó su premio, una Pieza de Corazón. Como adulto, Link capturó un gigantesco pez, lo que le permitió obtener la Escama Dorada. Incluso con ese premio en su poder, Link presentía que todavía se podían pescar peces más grandes. Con la ayuda de un señuelo especial, Link capturó un pez lobo, el pez más grande que nadaba en el estanque.





La paciencia fue la mejor aliada de Link, cuando estaba intentando capturar el pez más grande que jamás se hubiera pescado en el estanque.



Escama Dorada

La brillante Escama Dorada garantizaba a Link el poder bucear a profundidades donde antes solamente los Zora podían llegar.

Cojiendo un ala

Link encontró a Kaepora Gaebora posado elegantemente sobre una piedra en el Lago Hylia. El sociable búho se dirigía a la ciudad y cumplió su promesa de ayudarle siempre que le fuera posible. Para irse con él, Link sólo tuvo que sujetarse a sus garras.



GRUTA SECRETA

AL VALLE GERUDO

UN ENLACE AL FUTURO

Cómo Link consiguió que volviera el ritmo

La primera vez que Link se encontró con estos marchosos hombres de paja, ellos insistieron en hacer publicidad de sus grandes dotes recordando canciones. Link tocó una canción con su ocarina y rápidamente apuntó las notas para poder recordarlas. Cuando Link regresó como adulto, encontró la hoja en que había anotado las notas y las volvió a tocar. Inmediatamente, el espantapájaros reconoció a Link y se prestó a ayudarle para que su aventura fuera un poco más fácil.





Laboratorio de la orilla del lago

Situado en la orilla del lago, el Laboratorio estaba dirigido por un anciano caprichoso. Link participó en un concurso de buceo para ganar algunos premios, pero el científico quería algo más que entretenimiento. No podía abandonar el laboratorio, por lo que le pidió a Link que le trajera algunos suministros.



Con la temprana luz de la mañana

Una vez eliminado el terror del Templo del Agua, las aguas cristalinas del Lago Hylia volvieron a la normalidad. Link nadó hasta la isla del centro del lago y volvió a leer el críptico mensaje que le decía que disparara a "la luz del día". Link utilizó la Canción del Sol para que el día comenzara y disparó una única flecha hacia el deslumbrante y brillante sol. La flecha volvió a caer en la tierra, pero el poder del sol la había transformado en una llameante Flecha de Fuego.





Flechas de Fuego

Las llameantes Flechas de Fuego eran mucho más potentes que aquellas que Link tenía en su habitual carcaj.





A BARRIGA DE JABU-JABU



Lord Jabu-Jabu, la deidad de los Zora, era un descomunal pez que moraba en la aislada fuente que estaba tras el trono del Rey Zora. El gigante estaba rodeado de marcas ornamentales que simbolizaban su elevada posición dentro de la cultura Zora. El sagrado ser había enfermado recientemente y la causa era un absoluto misterio.

La forma más rápida de llegar al corazón de una Deidad

Mientras miraba fijamente el monstruoso conjunto de agallas y escamas que tenía delante, Link no podía creer donde le iba a llevar su aventura a continuación. La Princesa Ruto había sido tragada, de alguna forma, por Lord Jabu-Jabu, y si él iba a ir a rescatarla, siguiendo las órdenes del Rey Zora, tendría que entrar en la barriga del gran pez. La única cuestión que quedaba pendiente era cómo hacer que Jabu-Jabu abriera su boca para que Link pudiera deslizarse en su interior. Si Jabu-Jabu no tuvo ningún inconveniente en tragarse una princesa, quizás una aperitivo de pescado podría convencer al gigante para que abriera su bocaza.







Dentro de la barriga de la bestia

Jabu-Jabu se tragó a Link, llevándole sobre las filas de sus afilados dientes hasta parar en el hueco de su boca. Se filtraba suficiente luz como para iluminar el estómago. Link no podía explorar todas las cámaras del húmedo sistema digestivo de Jabu-Jabu. Algunas estaban cubiertas con una membrana que las protegía, que sólo desaparecerían si el gran pez eructaba. Para poder conseguir apartar esas mallas a un lado, Link tendría que encontrar una forma de hacerle cosquillas a la garganta de la ballena.





Link utilizó su tirachinas para irritar la úvula colgante de Jabu-Jabu. La membrana se retrajo con la sacudida del pez.



No todos los interruptores podían ser pulsados hacia abajo solamente con el peso de Link. Necesitaba utilizar algo de los intestinos de Lord Jabu-Jabu para usarlo como peso sobre ellos.

Octorok

Escondidos furtivamente en la barriga de Jabu-Jabu, había peligrosos Octorok. Estas criaturas saltarinas de ocho brazos, no arrojaban chorros de tinta como los pulpos normales, ¡sino que escupían rocas!





Lord Jabu-Jabu

El consejero de mayor confianza del Rey Zora, Lord Jabu-Jabu, era de lo más misterioso para la gente de Hyrule. ¿De dónde vino? ¿Por qué estaba allí? Lo que sí se conocía es que el gigantesco pez no era muy quisquilloso con la comida, y podía consumir cualquier cosa que se le pusiera delante, ya fueran princesas o cajas.



Princesa Ruto

La justa, aunque traviesa, hija del Rey Zora era una chica terca que siempre rechazaba cualquier ayuda que le fuera ofrecida. A pesar de su fuerte sensación de independencia, Ruto deseaba ansiosamente encontrar el amor verdadero. Cuando descubrió que Link había arriesgado valientemente su vida dentro del estómago de Lord Jabu-Jabu sólo para rescatarla, Ruto sintió una ligera sacudida en su corazón.

① Escoltando a la princesa

La terca Ruto finalmente estuvo de acuerdo en salir con Link, ¡pero sólo si él la llevaba en brazos hasta el exterior! Link situó a la princesa sobre sus hombros, empuñó su espada y comenzó a buscar una salida de la barriga de Lord Jabu-Jabu. Cuando descubrió que era imposible saltar con el peso extra, lanzó a la princesa a un nivel superior mientras él escalaba para evitarle cualquier daño.





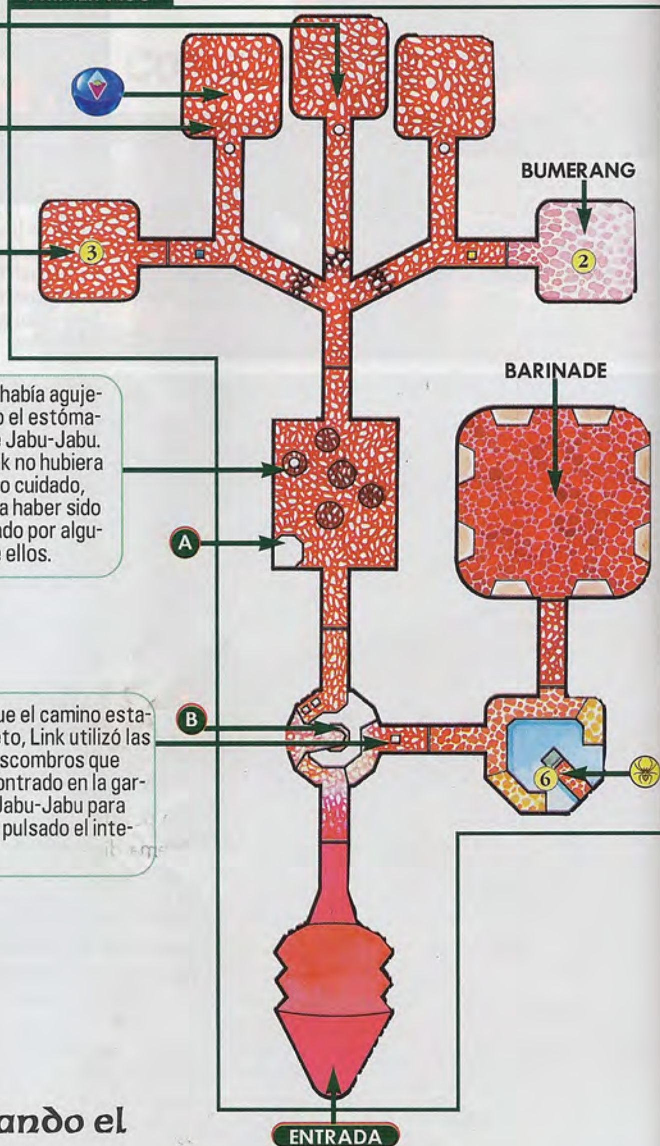


Bumerang

Link convirtió el bumerang de juguete en una potente arma que podía acertar a los enemigos desde lejos. Cuando era lanzado en arco, el bumerang siempre volvía a Link para el siguiente lanzamiento.

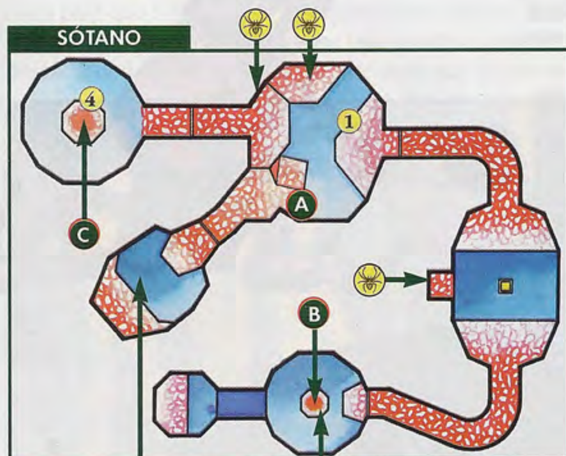
En el centro de la cámara, un Tentáculo Parásito de color verde intentó aplastar a Link salvajemente.

Tras haberse abierto camino entre un enjambre de Shabom, Link descubrió la brújula en el húmedo suelo.



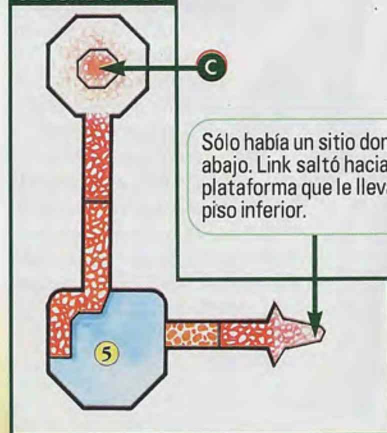
Algo había agujereado el estómago de Jabu-Jabu. Si Link no hubiera tenido cuidado, podría haber sido tragado por alguno de ellos.

Una vez que el camino estaba completo, Link utilizó las cajas de escombros que había encontrado en la garganta de Jabu-Jabu para mantener pulsado el interruptor.



Jabu-Jabu se había tragado algunas tinajas de barro repletas de rupias que Link podría conseguir si es que llegaba hasta ellas.

Link saltó sobre la vértebra que se elevaba para poder alcanzar el primer piso del estómago de Jabu-Jabu.



Sólo había un sitio donde ir: abajo. Link saltó hacia la plataforma que le llevaba al piso inferior.

② Encontrando el bumerang

Una vez que Link llegó a uno de los agujeros laterales del intestino de Jabu-Jabu, unos aguijones comenzaron a ascender desde el suelo. Usando su espada, Link los eliminó y encontró el bumerang escondido.





3 Derrotando a los tentáculos

En el medio de la apertura, un Tentáculo Parásito de color rojo golpeó a Link. Cuando el tentáculo se extendía para atacarle, Link se dio cuenta que su único punto débil podría ser su delgada base. Manteniéndose alejado para evitar cualquier daño, Link utilizó su bumerang para partir el tentáculo en dos. El tendón se mantuvo derritiéndose en el suelo, tras lo que Link descubrió el mapa de la mazmorra.







Bari

Masas gelatinosas capaces de proporcionar un shock fatal, las Bari flotaban buscando lo que podría ser su próxima comida, para entumecerla y devorarla.

4 Ocho brazos de furia

Desde el techo cayó Bigocto, un gigantesco pulpo ante el que los Octorok parecían enanos diminutos. Persiguió a Link alrededor de la habitación intentando aplastarle. Si Link se mantenía cerca del camino podría correr más que él. Cuando Link tenía la parte trasera de la bestia a su alcance, le lanzó su bumerang. Un impacto directo aturdió al monstruo durante el tiempo suficiente para que le pudiera golpear con su espada.





5 Lenguas móviles

Apéndices móviles sobresalían en los intestinos de Jabu-Jabu. Link necesitaba pasar a través de ellos si quería alcanzar a la Princesa Ruto. Un impacto directo con su bumerang hizo que los miembros se detuvieran.



6 Arqueando alrededor de las telarañas

La úvula que controlaba la válvula de salida estaba protegida por una maraña de telarañas. La única forma de que Link pudiera alcanzar el interruptor era utilizando el bumerang para que describiera un amplio arco y lo golpeara.



BARINADE

Barinade, un núcleo de nervios palpitantes rodeado por una concha viva formada por varias Bari, era la única cosa que separaba a Link de la salida del sistema digestivo de Jabu-Jabu. Link utilizó su bumerang para debilitar la defensa de medusas del gigante. Barinade comenzó a girar, intentando alcanzar a Link con sus brazos eléctricos y los tentáculos de las Bari. Link se encaminó hacia delante dando cuchilladas a las Bari tan rápido como fuera posible, antes de que se retrajeran y protegieran el núcleo. Una vez que el cerebro de Barinade estuvo al descubierto, Link corrió acercándose a ella para darle el golpe definitivo con su espada sobre la palpitante masa.







Link disponía de muy poco tiempo antes de que más Bari acudieran al rescate de su maestra.



EL TEMPLO DEL TIEMPO

Con el Zafiro Zora en sus manos, Link se dirigió hacia el Templo del Tiempo, el sagrado pasaje entre Hyrule y el Reino Sagrado. Una vez que las tres piedras espirituales fueron colocadas en el altar, la puerta al Pedestal del Tiempo fue revelada. Hundida en el pedestal estaba la Espada Maestra, que sólo podía ser sacada por el elegido, el Héroe del Tiempo.



Ganondorf, el traidor

Cuando Link se aproximaba al castillo pudo ver cómo Impa se llevaba en secreto a Zelda por su seguridad. Eran perseguidas por Ganondorf, la oscura figura de las pesadillas de Link. Usando las piedras, Link entró en el Templo del Tiempo y sacó la Espada Maestra de su pedestal. Acechando en la sombra estaba Ganondorf, esperando que el futuro Héroe del Tiempo le abriera la puerta al Reino Sagrado. Con el Triforce a su alcance, Ganondorf empujó a Link a un lado y se aprovechó de su poder para su propio y malvado beneficio.





Ocarina del Tiempo



La Ocarina del Tiempo, cuando era activada por determinadas melodías, abría portales temporales que podrían transportar a Link a lo largo del reino de Hyrule. Un tesoro de la familia real, la Ocarina del Tiempo era un poderoso instrumento cuando era tocado por el Héroe del Tiempo.



Cuando Zelda abandonaba el castillo, lanzó la Ocarina del Tiempo al foso para que Link pudiera recuperarla antes de que cayera en malas manos.

Siete años más tarde...

Cuando Link abrió sus ojos, inmediatamente sintió que algo era diferente. Yacía en la Cámara de los Sabios delante de Rauru, el sabio del Templo de la Luz. Rauru le explicó que en realidad él era el Héroe del Tiempo, pero que cuando había sacado la espada de la piedra, todavía era demasiado joven para llevar esa carga. Su espíritu había sido retenido en el templo durante siete años, hasta que pudiera ser capaz de empuñar la Espada Maestra y eliminar la maldad que cubría Hyrule. Link sintió su cara y miró sus manos. Ya no era un niño; se había convertido en un hombre. Pero mientras Link había estado dormido, Ganondorf había robado el Triforce y se había convertido en el Rey de la Maldad. Con la ayuda de Sheik, protector de Hyrule, Link debería reunir el poder de los sabios y conducir a Ganondorf al vacío eterno.

Rauru

Rauru, el arquitecto del Templo del Tiempo, era el sabio del Templo de la Luz y el protector del pasaje hacia el Reino Sagrado. Él fue quien encargó a Link la misión de devolver el Triforce y derrotar al malvado Ganondorf.











EL HÉROE DEL TIEMPO

Tras un largo tiempo dormido después de su fatídico encuentro con Ganondorf en el Templo del Tiempo, Link se encontró a sí mismo en un mundo completamente alterado. Ahora parecía que la maldad esperaba en cada esquina y no quedaba nada del encantador mundo de Hyrule que había conocido cuando era un niño. Link tendría que enfrentarse a peligros que jamás hubiera imaginado en su búsqueda de los sabios que tenían la clave para poder salvar el reino. Al final, viajaría a lo largo de Hyrule, desde el templo del Bosque al Castillo de Ganondorf. ¿Serían sus nuevas destrezas y magia suficientes para salvar Hyrule? Era la única esperanza.

EL CEMENTERIO

Un día, mientras Link vagaba por el pueblo Kakariko, se aventuró a entrar en el cementerio. El lugar parecía igual que cualquier otro cementerio, pero, en posteriores visitas, descubrió que había muchos secretos ocultos en las tumbas. Durmiendo en sus tumbas, los residentes estaban esperando cualquier oportunidad para aterrorizar el mundo de los vivos.



La ciudad de los muertos

Cuando Link salió del Templo del Tiempo, no fue capaz de reconocer los alrededores. Lo que una vez había sido verde y estaba vivo, era ahora marrón y estaba muerto. La Montaña de la Muerte tenía una corona de fuego en su cima y el mercado de la Ciudad del Castillo Hyrule había sido destruido por completo. En lugar de los pacíficos ciudadanos se podía encontrar a los amenazadores ReMuertos, esperando atrapar a cualquier transeúnte despistado. Horrorizado por los cambios, Link se dirigió a toda prisa fuera de la ciudad hacia el Pueblo Kakariko. Quizás pudiera encontrar algunas respuestas.



ReMuertos

Durante el oscuro reinado de Ganondorf, muchos seres malvados caminaban sobre la tierra, pero ninguno era tan horrible como los ReMuertos. Estas esqueléticas criaturas congelaban a la gente que se acercaba demasiado para después extraerles la vida a sus desafortunadas víctimas.

Noche en día

Cuando caía la noche en el cementerio, una tormenta resonaba en el cielo, descargando un torrente de agua. Link continuaba su búsqueda cerca de la Tumba Real donde molestó a dos fantasmas. Una vez que sometió a los espectros, descubrió que habían sido los compositores reales. Ellos le enseñaron su obra maestra, la Canción del Sol, una canción que cambiaba el día a noche y la noche a día.











Los compositores se habían acostumbrado a la oscuridad, aunque habían creado una obra maestra de luz. Link utilizó la Canción del Sol para que amaneciera.



AL PUEBLO KAKARIKO



Carrera por el Gancho Lanzable

Cuando Link ya era adulto, uno de los primeros lugares que visitó fue el Pueblo Kakariko y el Cementerio. Comenzó a abrir las tumbas en busca de secretos. En un momento dado encontró un túnel tras una tumba que se encontraba en el lado izquierdo del cementerio. Saltó al interior del agujero y descubrió al fantasma de Dampé, que le desafió a una carrera. Dampé abría el camino mientras lanzaba a Link unas llamas para hacer que se retrasara, pero Link le seguía de cerca esquivando las llamas y manteniendo siempre al fantasma dentro del alcance de su vista. Al final de la carrera, que Link completó con un excepcional tiempo inferior al minuto, el fantasma recompensó a Link con el gancho lanzable. En la siguiente cámara, Link encontró una gran piedra cuadrada. Entonces tocó la Canción del Tiempo y se abrió una pasadizo al molino.



Poe

Los fantasmas Poe nunca abandonaban el reino terrenal, pero normalmente descansaban dentro de sus propias tumbas. Cuando éstas eran molestadas, los fantasmas se materializaban, balanceando sus linternas espirituales para atacar a su vivo enemigo. Sólo se les podía atacar con posibilidades de éxito cuando eran visibles.







Tocando la Canción del Tiempo en la piedra que se encontró tras la carrera, Link abrió la ruta secreta que llevaba al molino.



Link volvió a visitar al compositor del molino y aprendió la Canción de las Tormentas, que causaba que comenzara a caer lluvia.



Gancho Lanzable

El Gancho Lanzable representa lo más avanzado de la tecnología de armamento de Hyrule. El dispositivo incorpora un rubí mágico como punto de mira y un sistema de lanzamiento de cadenas y muelles que pueden lanzar y agarrar el gancho a bastante distancia.



UNA MIRADA AL PASADO

El Tour de Dampé

Cuando Link todavía era un niño, en su primer viaje al cementerio, una noche conoció a Dampé, el sepulturero, y se fue con él a su particular tour. Dampé excavo muchos tesoros según Link se lo iba pidiendo. La excavación era cara teniendo en cuenta la valía de los tesoros que Dampé iba desenterrando. Pero años más tarde, Dampé le daría a Link una sorprendente herramienta extensible.





PRADO SAGRADO DEL BOSQUE

Fue Sheik el que sugirió a Link que, para buscar al primer sabio, debería ir al Templo del Bosque. Navi también insistió en recordárselo. Así que, Link, que ya era el Héroe del Tiempo, se encaminó a los Bosques Perdidos con la intención de alcanzar el Prado Sagrado del Bosque. No se sorprendió cuando comprobó que incluso en el bosque las cosas habían cambiado.



Amigos de Saria

Recordando su primer viaje al centro de los Bosques Perdidos, Link volvió a trazar su tortuosa ruta por los bosques. Pronto alcanzó un cruce en el que Mido, el Kokiri matón, guardaba el paso. Había pasado mucho tiempo y Mido no se acordaba de él, pero cuando Link sacó su ocarina y tocó la Canción de Saria, Mido supo que estaba en presencia de un amigo y le dejó pasar. Link continuó atravesando los Bosques Perdidos sin ningún incidente. Pero en el laberinto del Prado Sagrado del Bosque, tuvo que encontrarse con una desagradable sorpresa.







La Maleza Deku ya no era una amenaza para el Héroe del Tiempo cuando regresó al Prado Sagrado del Bosque, tras una ausencia de siete años.

Laberinto Moblin

Antiguamente custodiado por las Malezas Deku, el laberinto de setos que llevaba al Prado Sagrado del Bosque se había convertido en un campo armado repleto de Moblin empuñando sus lanzas. Link nunca había podido aguantar sus poderosas embestidas, pero tenía que sobrepasar a los guardias. A través de la experimentación descubrió que la mejor forma de esquivar a los guardias era bastante simple. Sólo tenía que dispararles con el gancho lanzable cuando no estuvieran cargando. Las bombas también funcionaban bien con estos demonios.







Luchar con los Moblin con una espada no tenía ningún sentido. En su lugar, Link solía utilizar el gancho lanzable para inmovilizarlos, aunque también caían si usaba bombas o flechas.



Moblin

Los porcinos Moblin estaban armados y realizaban numerosas tareas para Ganondorf. En aquellos días, los Moblin eran enormes criaturas, más fuertes que diez hombres y absolutamente dedicadas a sus tareas, sin importarles lo tedioso o vil que fuera el trabajo.



Terremotos Moblín

El pasadizo final hacia el prado estaba bloqueado por el más grande de los Moblin que Link había visto jamás. La criatura empuñaba una porra y golpeaba el suelo con tal intensidad que una onda de choque corría hacia Link. Link esquivó las ondas moviéndose de izquierda a derecha, para poder alcanzar la espalda del Moblin. Una vez allí, deshacerse de él fue bastante sencillo. Más tarde, cuando Link ya tenía el Arco de las Hadas, pudo disparar al enorme guardia desde una distancia segura.





El camino alto

Link descubrió que podía utilizar a los espantapájaros tocando su canción en ciertos lugares. En la entrada del laberinto, utilizó el gancho lanzable para ascender a la parte superior del seto.



AL TEMPLO DEL BOSQUE

A LOS BOSQUES PERDIDOS

UNA MIRADA AL PASADO

Espantapájaros

Cuando Link era joven, se encontró con dos espantapájaros en el Lago Hylia y le enseñó una canción a uno de ellos. Años más tarde, Link tocaba la canción para hacer aparecer al espantapájaros en lugares especiales. Utilizando el gancho lanzable, podía alcanzar nuevas áreas.



El regreso de Sheik

Tras los Moblín y el laberinto, Link estaba listo para recibir la bienvenida de su amiga, Saria, pero no apareció. En su lugar estaba un misterioso joven conocido como Sheik, el mismo joven que se le había aparecido cuando regresó al Templo del Tiempo desde el Reino Sagrado. Sheik le dijo que Saria estaba atrapada en algún lugar dentro del Templo del Bosque. Tras esto, le enseñó como tocar el Minué del Bosque. Al tocar Link el Minué del Bosque podría regresar inmediatamente a este lugar, sin importar donde estuviera.





Sheik

El joven conocido como Sheik apareció en Hyrule tras regresar Link al Templo del Tiempo. Sheik siempre mantenía su cara tapada y su voz camuflada, así que Link no tenía forma de saber si era alguien que él hubiera conocido alguna vez o un agente de los sabios enviado para ayudar al Héroe del Tiempo en su aventura.



EL TEMPLO DEL BOSQUE



Desde que puso los pies dentro del templo, Link presintió siniestras fuerzas que se estaban reuniendo para hacer fracasar su aventura. El viejo templo escondía misterios tras cada puerta, y Link sentía ojos que le vigilaban según avanzaba. Pero por mucho que quisiera darse la vuelta, Link sabía que Saria necesitaba su ayuda, así que se adentró en la oscuridad.

El Gancho Lanzable

El nuevo gancho lanzable de Link probó ser de incalculable valor durante su aventura en el Bosque del Templo. Lo utilizó para poder alcanzar la entrada del templo. Simplemente había que apuntar el punto rojo a la rama que colgaba sobre las escaleras del templo y dejar que el gancho lanzable le elevara. Dentro encontró otros muchos usos para este instrumento. Era ideal para derrotar enemigos, incluidas las arañas Skulltula. También era muy útil para recoger objetos que estuvieran en lugares de difícil acceso.





Skulltula Dorada

Incluso las Skulltula que estaban a cierta distancia o en lugares inaccesibles, eran víctimas fáciles para el gancho lanzable de Link. Ahora el Héroe del Tiempo podía recoger con mayor facilidad las pruebas doradas que quedaban tras eliminar alguna Skulltula Dorada, sin importar donde cayeran.





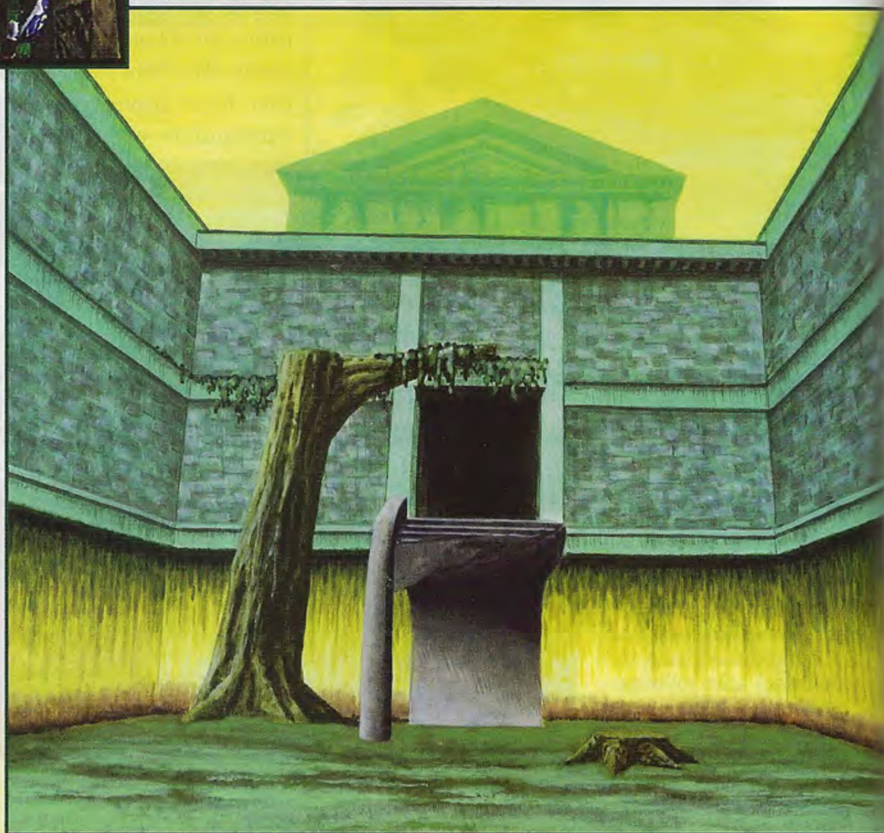


Arco de las Hadas

Para realizar un ataque desde cierta distancia, nada mejor que el Arco de las Hadas que Link descubrió en el Templo del Bosque. Podía recoger flechas tras eliminar ciertos enemigos. Y no era sólo un arma; el arco también podía ser utilizado para disparar sobre interruptores para activarlos.

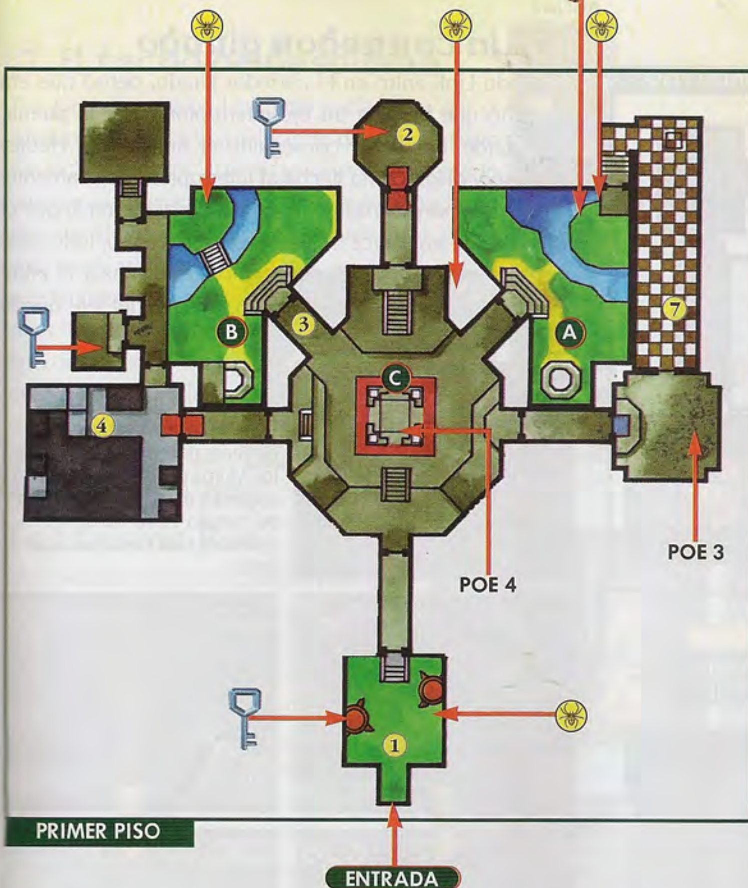
Templo del Bosque

El antiguo Templo del Bosque permaneció vacío durante muchas eras, o, por lo menos, parecía estar vacío. Pero cuando Link se aventuró en el templo, encontró que había sido invadido por los secuaces de Ganondorf, incluyendo una réplica fantasmal del mismísimo Rey de la Maldad.



EL TEMPLO DEL BOSQUE

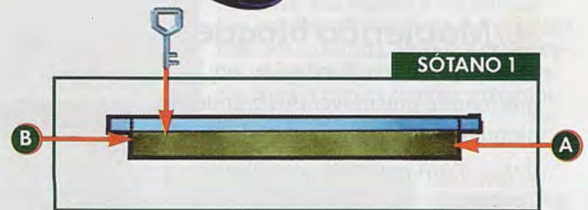






Stalfos

Los caballeros Stalfos rondaban las ruinas en las que habían perdido sus formas humanas. Luchaban como maniáticos guerreros sin dar cuartel ni pedirlo. Las Nueces Deku e incluso el Fuego de Din no tenían efecto sobre sus huesos. Sólo el acero podía romperlos.



1 La llave en el árbol

Antes de que Link entrara al templo, trepó por un muro de vides. Desde allí, saltó hacia un árbol y siguió sus ramas hasta que pudo saltar a otro árbol. Allí encontró un cofre del tesoro y una llave pequeña.



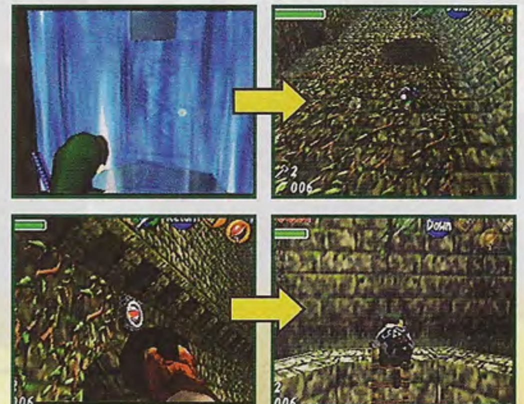
2 Stalfos gemelos

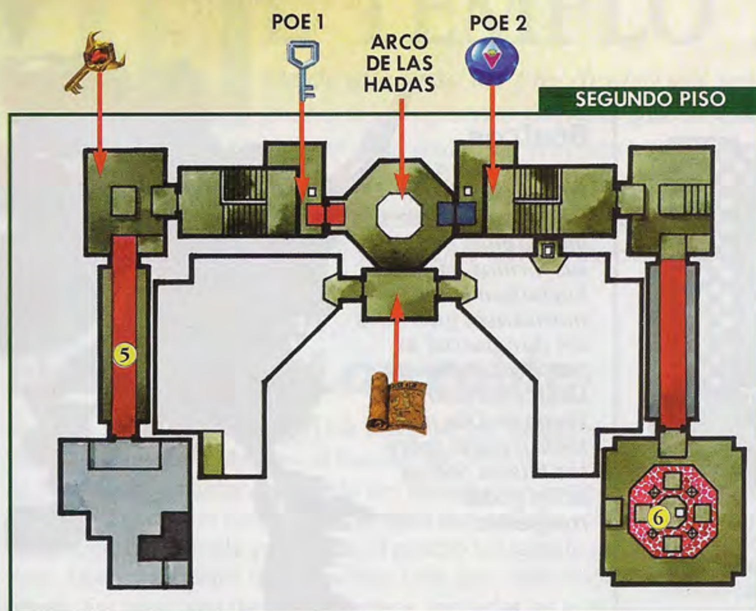
Pasando en línea recta a través de la cámara central, Link subió los escalones. Más allá de la primera puerta, una calavera con forma de burbuja se precipito sobre él, pero le estaba esperando con su gancho lanzable. En la siguiente habitación, dos furiosos Stalfos atacaban simultáneamente. Link tenía que ser cuidadoso para evitar ser cogido entre los dos. Los machacó con su espada. Cuando por fin los derrotó, aparecieron unas pequeñas hadas que curaron sus heridas, y se materializó un cofre del tesoro que contenía una llave.



3 El patio interior

Link tocó la Canción del Tiempo delante del bloque esculpido para revelar una puerta hacia el patio interior. Subió por la hiedra del muro de la derecha y entró en una habitación en la que encontró una burbuja. Tras destruirla apareció el cofre del tesoro que contenía el mapa de la mazmorra. Link continuó atravesando la puerta más lejana y se encontró en un balcón. Utilizando el gancho lanzable se deslizó a otro balcón y activó el interruptor que desaguaba el pozo. En el fondo pudo encontrar una llave pequeña.



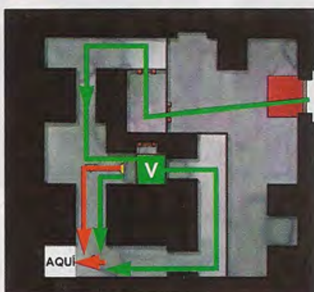


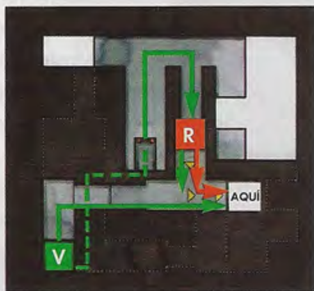
4 Moviendo bloques

Link llegó a una habitación en la que tendría que mover dos grandes bloques a las posiciones adecuadas, para poder continuar. Comenzó quitando el bloque verde de su punto de comienzo, tras lo que lo empujó hasta la mitad de la distancia que lo separaba del muro. Tras circular alrededor del exterior de los arcos, Link estaba en la posición correcta para poder empujar el bloque verde hasta su posición final y subir al siguiente nivel. Ahora había que mover el bloque rojo. De nuevo, tiró del bloque tan lejos como pudo y entonces cogió la escalera del nivel inferior para poder alcanzar el otro lado del bloque rojo y empujarlo hasta el final. Desde allí, fue fácil empujar el bloque hasta su posición final.



CAMINO DEL BLOQUE → CAMINO DE LINK →







5 Un corredor girado

Cuando Link entró en el corredor girado, pensó que era extraño que hubiera un ojo-interruptor sobre la puerta. Más tarde, tras haber conseguido el Arco de las Hadas, regresó y disparó una flecha al interruptor. Mágicamente, el corredor se puso derecho. En la habitación en la que el Maestro de los Muros había estado acechando, todo estaba bien colocado. Link pudo entonces alcanzar el cofre azul del tesoro. Dentro encontró la Llave del Jefe que le llevaría a su destino final.



En la siguiente habitación al corredor girado, un Maestro de los Muros esperaba a Link para cogerle y expulsarle al exterior del templo. Observando las sombras, Link consiguió esquivarle.





Tras conseguir el Arco de las Hadas, Link regresó a la habitación con las dos burbujas y un ojo-interruptor sobre la puerta que le llevaría al corredor girado.





Después de que Link disparara sobre el ojo-interruptor, el corredor y la siguiente habitación se pusieron derechos. Tras esto Link pudo conseguir la Llave del Jefe.

6 Link Mano Fría

Más allá de la habitación del Poe en la que Link consiguió la brújula, había una sala con cuatro columnas que giraban, una llama en el pilar central y un ojo-interruptor cubierto de hielo en la pared. Utilizando su nuevo arco, Link esperó hasta que estuvo en línea con el interruptor, tras lo que disparó una flecha atravesando la llama y acertando en el hielo. Éste se derritió y el interruptor activó un corredor girado.

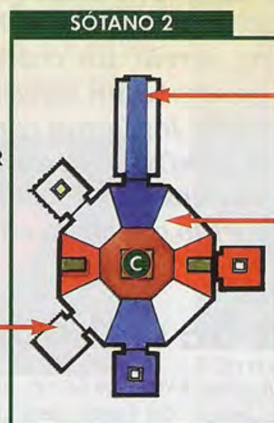




7 El techo de desploma

Tras girar el corredor, Link saltó hacia abajo por el agujero cayendo en una habitación que tenía el suelo y el techo a cuadros. El techo tenía varios agujeros, lo que era una suerte, ya que solía caer para machacar todo aquello que estuviera en el suelo. Link consiguió esquivar los daños quedándose en los sitios donde estaban los huecos del techo, hasta que alcanzó un interruptor y una puerta que estaba en el lado más lejano de la habitación.





SÓTANO 2

FANTASMA GANON

Cuando Link utilizó los elevadores, encontró bloques sujetos a los muros de la habitación que estaba debajo. Empujando esos bloques, consiguió hacer girar los muros para alinearlos con los interruptores en las habitaciones que estaban a lo largo de los laterales. Una vez que activó todos los interruptores, la puerta final se abrió.

Fantasma Poe

Tras derrotar a los tres Stalfos y recibir el Arco de las Hadas, Link se dirigió a las escaleras. Los fantasmas Poe aparecían en pinturas que había sobre las paredes. Cuando Link le disparaba una flecha, el fantasma aparecía en otra pintura cercana. Tras haber recibido tres flechazos, aparecía en su forma fantasmal y Link tuvo que acertarle con su espada en múltiples ocasiones para poder vencerle. Tras haber derrotado a tres Poe y que sus llamas aparecieran en la cámara central, el cuarto Poe aparecería allí.





POE 1 Y POE 2

Los dos primeros Poe aparecieron en las escaleras situadas a ambos lados de la habitación en que Link consiguió el Arco de las Hadas. Tras disparar a sus pinturas, Link bajó las escaleras para enfrentarse a ellos con su espada, hasta que desaparecieron con una llama coloreada, reapareciendo en la cámara central como antorchas.

POE 3



Tras disparar al cuadro del tercer Poe, Link tuvo que mover cuatro bloques de rompecabezas para formar un cuadro. Tras eso, luchó contra el Poe con su espada.

POE 4



Link tuvo que encontrar al Poe final entre tres falsos fantasmas. Sólo el Poe real giraba, proporcionándole una diana perfecta para su arco o gancho lanzable.

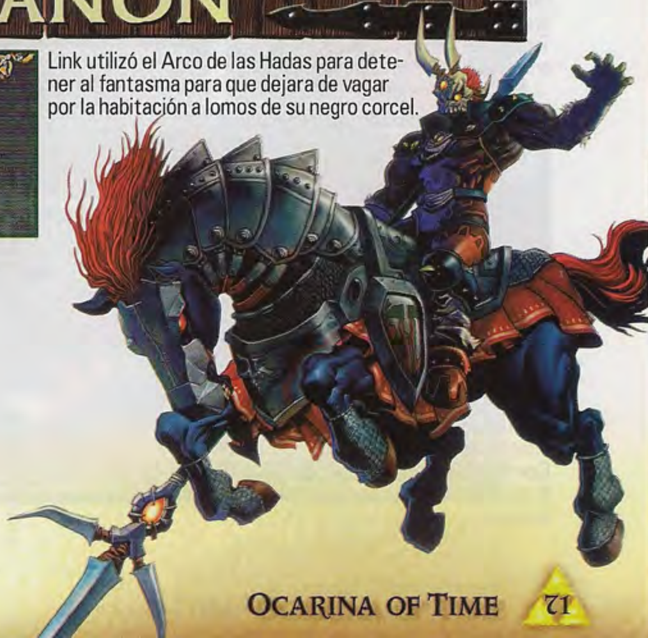
FANTASMA GANON

En la última habitación del Templo del Bosque, el jinete fantasma de Ganon galopaba fuera de las pinturas saltando sobre la habitación. Link se colocó entre dos cuadros y lanzó flechas cada vez que el jinete aparecía. Ganon comenzó a lanzar rayos y relámpagos sobre Link, que los repelía devolviéndolos con la Espada Maestra. Cuando Link consiguió devolver cuatro impactos en la misma tanda, el fantasma se detuvo sobre el suelo y Link se abalanzó sobre él para golpearle con su espada. Repitiendo esta estrategia una y otra vez, Link consiguió por fin derrotar a su espectral enemigo.



Link utilizó el Arco de las Hadas para detener al fantasma para que dejara de vagar por la habitación a lomos de su negro corcel.







RÁTER DE LA MONTAÑA DE LA MUERTE

En las profundidades de la Montaña de la Muerte hervía un cráter lleno de lava. El núcleo volcánico generaba un sofocante calor que nadie podía soportar, excepto los Goron con su gruesa piel. Más allá del fuego y el azufre se encontraba el Templo del Fuego, un lugar que los Goron consideraban sagrado, hasta que Ganondorf lo convirtió en caos y maldad.



Una historia de amigos cruzados por las estrellas

Navi insistía a Link en que debían volver a ver a los Goron, para ver si ellos podían conducirles al Templo del Fuego, pero Link estaba demasiado preocupado para escucharla. Todavía seguía teniendo a Saria en su mente. Rescatarla del Templo del Bosque había sido una experiencia excitante, pero descubrir que su amiga Kokiri era la Sabia del Bosque le conmocionó aún más. Ahora el mundo de Saria no era otro que el Reino Sagrado. Link la echaba de menos, y deseaba que las cosas no hubieran cambiado y pudieran seguir siendo como en su infancia, cuando él y Saria tenían la misma edad y vivían en el mismo mundo. Decidido a recuperar su juventud, Link volvió al Templo del Tiempo. Cuando entró, se encontró con Sheik. El misterioso joven sabía que Link tenía que recuperar el equilibrio entre los mundos del pasado y del futuro, así que el esquivo Sheikah le reveló el secreto de los viajes por el tiempo.





Una vez que Link descubrió que Saria era una sabia, se aventuró a regresar al Templo del Tiempo, donde Sheik le enseñó como hacer retroceder el reloj.





De cuando en cuando, Link necesitaba su astucia infantil para poder continuar con la búsqueda. Con el simple hecho de colocar de nuevo la Espada Maestra en su pedestal podía volver a su infancia.

UNA MIRADA AL PASADO

Demasiado caliente para un niño

Link entró por primera vez en el cráter como niño, pero el calor era insoportable. Una vez que regresó como adulto, pudo utilizar una Túnica Goron para protegerse de las altas temperaturas.



CRÁTER DE LA MONTAÑA DE LA MUERTE

Buscando la vestimenta del fuego

Cuando Link regresó a la Ciudad Goron, no encontró a nadie, excepto por una bola Goron que no paraba de rodar. Para parar la piedra rodante, Link le lanzó una bomba. Cuando explotó detuvo de inmediato al rodador. Tras desenrollarse, el Goron se percató de que Link era el que había ayudado a los Goron años antes, tras lo que el héroe recibió como regalo una túnica resistente al calor.



Flores Bomba

La lava del Cráter de la Montaña de la Muerte se filtraba de alguna forma en la tierra que lo rodeaba, fertilizando una rara especie de planta. Nacidas del fuego, las Flores Bomba florecían con un brote explosivo que se regeneraba rápidamente una vez fueran recogidas.

A LA CIUDAD GORON

GRUTA SECRETA

AL TEMPLO DEL FUEGO



Túnica Goron

Hubo minas Hylian en la Montaña de la Muerte en busca de rupias y las piedras que desenterraban y no les valían, eran entregadas a los hambrientos Goron. Ya que la temperatura cerca del cráter era demasiado alta para que los Hylian pudieran trabajar, los Goron crearon unos trajes protectores para ellos, hechos de una mezcla de piel de Dodongo y fibras de Flores Bomba.

Llamas adelante

Navi avisó a Link de que sin su Túnica Goron, no sobreviviría más que unos minutos en el interior del cráter. Link tuvo la suerte de encontrarse con el único Goron que quedaba en la ciudad, quién le dio el traje, aunque eso fue un honor especial para el chico Goron. Él también se llamaba Link y fue su padre, Darunia, quien le puso ese nombre para recordar al héroe que años antes había vencido al Rey Dodongo. Vestido con la túnica, Link entró en el cráter y utilizó su gancho lanzable para atravesar el destartalado puente.







Reuniendo la magia

Tras las rocas que bombardeó, Link descubrió un pasadizo que le llevaba a una Fuente de la Gran Hada. Se colocó sobre la marca del Triforce a los pies de la fuente y tocó la Nana de Zelda. La Gran Hada de la Sabiduría contestó a su serenata, y con un movimiento de sus brazos mejoró las habilidades mágicas de Link, doblando su capacidad de invocar hechizos.







EL TEMPLO DEL FUEGO

Para reavivar la furiosa ira del anciano dragón Volvagia, Ganondorf había encerrado a los Goron en el Templo del Fuego para ofrecérselos al dragón como sacrificio. Darunia se había dirigido al templo para atrapar al dragón, pero el líder de los Goron iba a necesitar la ayuda de Link para salvar a los demás Goron y evitar que se convirtieran en comida para dragones.



Para que están los amigos

Justo tras haber cruzado el puente con la ayuda del gancho lanzable, Sheik apareció. Como de costumbre le enseñó una nueva canción y le recordó que los sabios del Reino Sagrado seguían en peligro. Pero Link no necesitaba de más inspiración para esta misión. Los Goron eran sus amigos y estaban atrapados en el Templo del Fuego. Link recordaba con cariño a su estoico líder, Darunia, al que le encantaba bailar. Justo detrás del lugar en que el jefe de los Goron estuvo bailando y saltando, Link descubrió una estatua que ocultaba la entrada al Cráter de la Montaña de la Muerte. Unos pasos más adelante, Link encontró el templo y se encaminó al rescate de sus viejos amigos.

Martillo Megatón

De acuerdo con las antiguas tradiciones, hace mucho tiempo el dragón Volvagia aterrorizaba y devoraba Goron hasta que uno de ellos tuvo el valor suficiente para derrotarlo. Armado con un martillo divino que era tan pesado que casi podía mover montañas, el Goron machacó a Volvagia hasta que el dragón ya no pudo comer más.











El Templo del Fuego

El fuego y la vida brillaban en el Templo del Fuego. Construido en honor del amenazador núcleo volcánico de la Montaña de la Muerte, este sagrado lugar estaba repleto de llamas espirituales que parecía que nunca se apagarían.



1 Liberando a los Goron

Cuando Link encontró a Darunia dentro del templo, los dos se sintieron aliviados de ver como el otro estaba a salvo. Darunia se marcho para intentar atrapar a Volvagia, y dejó a Link encargado de la liberación de los prisioneros Goron. Tras activar un interruptor para liberar a un Goron cercano, entró en la celda y encontró una llave dentro de un cofre del tesoro. Según fue explorando el templo, Link llegó a la conclusión de que había una llave oculta en casi todas las celdas en las que hubiera un Goron encerrado.





2 La torre infernal

Link cruzó una estrecha tabla de madera para entrar en una cámara en la que había una jaula, y que contenía un géiser de llamas. Escalando por la reja de la jaula, Link alcanzó el techo y eliminó a un par de molestos murciélagos antes de saltar sobre uno de los pedestales que flanqueaban el géiser. Empujo el cubo de piedra del pedestal sobre la fuente de fuego, y, cuando el fiero géiser se activó, propulsó la piedra hacia arriba de forma que Link pudo saltar sobre ella para darse un paseo.



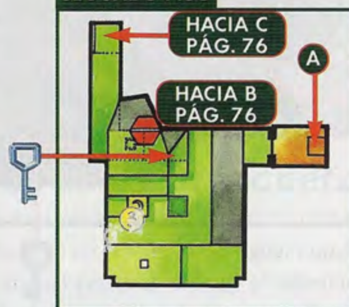
3 Arriba al tercer piso

El géiser llevó a Link delante de una puerta cerrada. En el otro lado, movió un bloque para alcanzar un muro que él podía escalar. Tras esto, lanzó una bomba hacia el interruptor de cristal desde el dominante borde. Desactivando el interruptor, Link apagó el fuego que bloqueaba el segundo muro que podía escalar.









PRIMER PISO

LLAMA BAILARINA

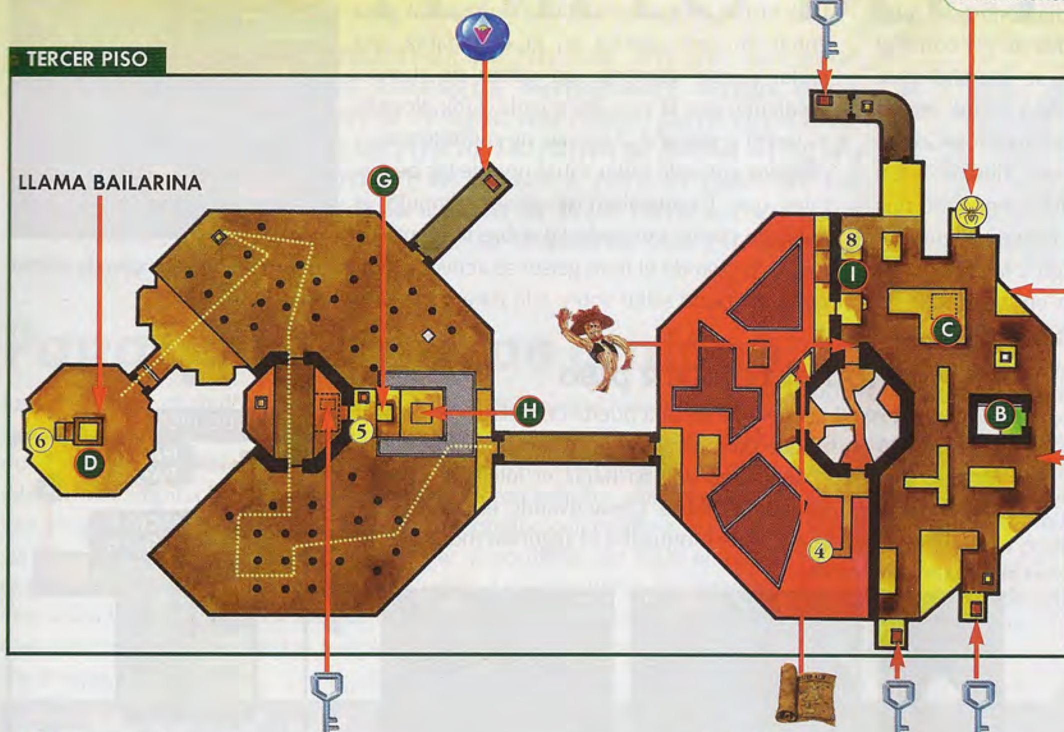
HACIA H PG. 76

VOLVAGIA

ENTRADA

A

Un bloque con el símbolo del Templo del Tiempo esculpido en su superficie descansaba en el borde. Link tocó su ocarina y el bloque se teletransportó a sus pies para que así pudiera ascender hasta el borde.



Link puso una bomba en el muro. Cuando explotó, los escombros revelaron una cámara oculta con una Skulltula Dorada en su interior.

Cuando la cortina de fuego se acercaba hacia él. Link salió corriendo cruzando las plataformas de hierro con forma de parrilla que colgaban sobre el estanque de lava. Cuando salió por el final opuesto de la habitación, se encontró ante un laberinto patrullado por rocas rodantes. Saltando sobre el borde de la Babosa Ardiente, Link bombardeó la zona para alcanzar a un Goron que se encontraba atrapado debajo.

Las rocas rodantes vagaban por los pasillos del laberinto, por lo que Link tenía que tener cuidado. Cuando pudo alcanzar un pasadizo que le permitió acceder a la parte superior del laberinto, fue saltando sobre estos muros hasta que pudo encontrar una superficie que pudiera bombardear.

4 Cortina de fuego

Tan pronto como Link puso sus pies sobre las plataformas de hierro con forma de parrilla, una cortina de fuego se encendió tras él con intenciones de dejarle en las cenizas. Link cruzó corriendo la plataforma, que ahora se había convertido en una verdadera parrilla por causa del fuego que le perseguía. Mientras huía pudo ver dos salidas que parecían un refugio seguro: un borde opuesto a su punto de comienzo y, a mitad de camino entre esos lugares, un borde hacia la izquierda.





5 Laberinto flamígero

Link apareció en un bosque de columnas que parecían bastante inofensivas hasta que intentó pasar entre dos de ellas. De repente, un muro de fuego apareció entre los dos pilares y Link se percató de que estaba en un laberinto de fuego. Las paredes de fuego se encendían cuando se aproximaba a ellas, así que, tras quemarse los dedos de los pies en varias ocasiones, Link descubrió un camino seguro por la mitad izquierda del laberinto. Tras esquivar la columna de fuego que giraba y escupía llamas, entró en la puerta cercana y alcanzó la segunda mitad del laberinto.



6 La llama bailarina

Desde el fiero pozo de lava, emergió una criatura con brazos y piernas de fuego. Según se movía grácilmente, disparaba bolas de fuego. Link apuntó sus bombas y el gancho lanzable a su sólido y redondeado torso. Una vez que la alcanzó, sus llamas desaparecieron y pudo machacar su núcleo. Más tarde, cuando ya había conseguido el martillo, descubrió que podía apagar a la bailarina golpeando el suelo.



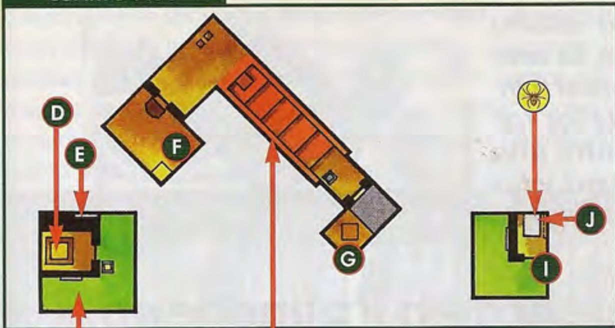




Burbujas de fuegos

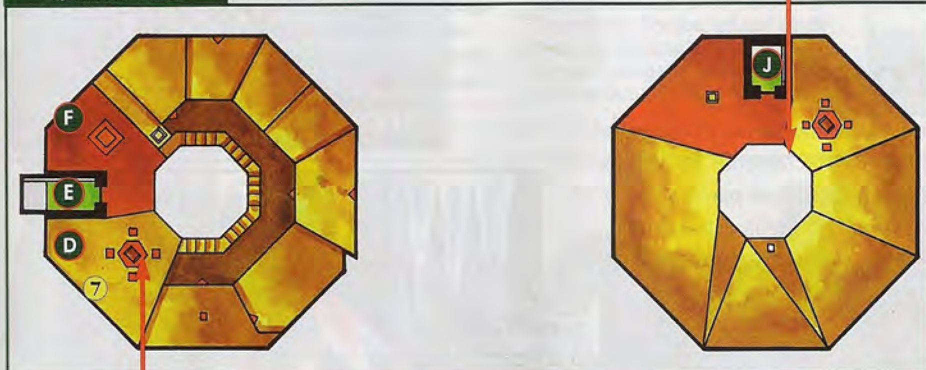
Ganondorf había hecho estragos en toda la tierra de Hyrule, y en el Templo del Fuego había reanimado calaveras para que saltaran desde los pozos de lava. Un escudo podía apagar su fuego, y un segundo ataque destrozaría sus huesos.





Link escaló la parrilla del muro, tras lo que disparó su gancho lanzable hacia el interruptor de cristal de un piso más abajo. Cuando lo alcanzó, el muro de fuego desapareció por lo que pudo seguir subiendo.

Link martilleó el interruptor para conseguir que el suelo se convirtiera en escaleras. En la parte inferior encontró otro interruptor que necesitaba del peso de un cajón para mantenerse activado.



MARTILLO MEGATÓN

7 Buscando un martillo divino

Link había oído que el todopoderoso Martillo Megatón estaba dentro de un cofre en la parte superior de la tortuosa escalera. Seguro de haber entrado en la habitación que escondía esa arma legendaria, activó el interruptor cercano con la esperanza de descubrir el martillo. Su presentimiento era correcto, ya que el fuego que había en la parte superior de la escalera se extinguió temporalmente revelando un cofre. Link subió las escaleras y recogió el martillo. Con él en sus manos, comenzó a martillear cualquier interruptor oxidado, ídolo de piedra y plataforma con pinta de jeroglífico que pudo encontrar en el templo, consiguiendo mágicos resultados.





8 La cámara secreta

Más tarde, Link encontraría el gancho lanzable más largo en el Templo del Agua. Con él en su arsenal personal, regresó al laberinto plagado de rocas y llamó al espantapájaros por medio de la canción. Hundiendo su gancho lanzable más largo en el hombre de paja, pudo transportarse hasta una columna donde descubrió una entrada secreta.



VOLVAGIA

La lucha final entre Link y Volvagia tuvo lugar en un bloque de tierra que flotaba en un estanque de lava. La isla estaba taladrada por varios agujeros y la serpiente podía sacar su cabeza por todos ellos para atacar a Link. Armado con su martillo, Link comenzó a balancearlo para asestar golpes certeros, hasta que el dragón se deslizó fuera y comenzó a retorcerse de dolor. Una vez en el aire, el dragón lanzaba unos rugidos tan agudos que las rocas comenzaban a desprenderse del techo para caer sobre Link. Él esquivó todas las que pudo mientras esperaba que el dragón regresara a su madriguera para volverle a atacar. Varios golpes Megatón más tarde, Link alcanzó otra victoria.





Allí donde Volvagia subiera a la superficie, Link siempre la recibía con un golpe de su poderoso Martillo Megatón.





LA CAVERNA DE HIELO

Siete años atrás, la Fuente de Zora estaba llena de cálidas aguas. Desde entonces, la temperatura había bajado a cotas de congelación, convirtiendo la cabeza del río en aguas árticas. Más allá de los iceberg flotantes que salpicaban la fuente, Link encontró una caverna en cuyo interior se escondían el Fuego Azul y las Botas de Hierro que necesitaría para alcanzar al cuarto sabio.



Hacer que el Invierno se convierta en Primavera

Tras rescatar a los Goron, Link sintió temores de que Ganondorf hubiera tomado como objetivos a otros de sus viejos amigos. Se quedo casi completamente congelado cuando entró en el Dominio de Zora para ver cómo estaban el Rey Zora y sus súbditos. El hielo cubría todo en el dominio, incluyendo al Rey Zora que estaba encerrado en una tumba de hielo rojo. Lord Jabu-Jabu había desaparecido, pero cruzando el lugar donde antes descansaba la deidad Zora, Link descubrió una caverna en la que resonaban los ecos de la maldad.





Camisa y zapatos

Las estalactitas caían del helado techo según Link avanzaba por el congelado camino de túneles. El hielo parecía soportar perfectamente las llamas normales, pero el extraño Fuego Azul que ardía en las cuevas parecía capaz de derretir el hielo rojo. Link puso unas llamas en una botella y, tras encontrar las Botas de Hierro y encontrarse con Sheik, regresó para descongelar al rey Zora. Agradecido, el Rey le regaló una túnica especial, ideal para nadar y bucear.









Túnica Zora

Los Zora servían al Rey de Hyrule, suministrando agua sagrada desde su río. Para purificarla, los inspectores de agua del Rey Hylian frecuentemente tenían que sumergirse a gran profundidad para eliminar las impurezas. Para ayudarles en su tarea de respirar bajo el agua, los Zora crearon este traje de agallas de pez.

Hielo rojo

El hielo que brillaba con un color rojo, poseía propiedades mágicas. El calor no podía derretirlo, paro la llama supernatural del Fuego Azul sí que podía. Este fuego ardía en la Caverna de Hielo, pero aquellos viajeros que lo ponían en una botella, podían guardarlo hasta que descubrieran otro tesoro envuelto en hielo carmesí.

LA CAVERNA DE HIELO



1 Fuego azul en una botella

Cuando Link se dio cuenta de que el Fuego Azul derretía el hielo rojo, vació todas sus botellas de forma que pudiera llevar todas las llamas posibles. El hielo rojo bloqueaba gran parte de la caverna y ocultaba la mayoría de sus tesoros, por lo que tuvo que deshelar muchas cosas con el calor mágico del Fuego Azul. Antes de dejar la caverna, rellenó una botella para así poder descongelar a su amigo el Rey Zora.





2 Resbalando en el hielo

Para alcanzar el alto pasaje de la izquierda, Link tenía que deslizar la plataforma hacia los pies de la entrada. Los pilares obstaculizaban la zona y los vanos de las esquinas de la habitación definían un camino específico para que Link deslizara el bloque. Las rupias de la sala parecían marcar el camino, y su experiencia como aventurero le había enseñado que recoger una rupia plateada podría abrir una puerta.



Botas de Hierro

Incluso con la Túnica Zora, los Hylian no podían estar mucho tiempo bajo el agua. La gente tenía una tendencia a flotar, por lo que forjaron estas botas de hierro para mantenerles en el fondo de las aguas. Los viajeros también las encontraron muy útiles para caminar en contra de fuertes vientos.



El enemigo final que Link encontró en la Caverna de hielo fue un Stalfos Blanco que descargaba voraces mordiscos. Los Stalfos Blancos eran similares a aquellos que Link se había enfrentado en el Prado Sagrado del Bosque, así que los eliminó con su espada de la misma forma. Tras su victoria Link consiguió las Botas de Hierro.



BOTAS DE HIERRO

Link deslizó primero la plataforma hacia la derecha para coger la rupia. Después la empujo hasta la esquina, para que apareciera una nueva plataforma. Tras deslizarse y subir para recoger las rupias plateadas, tocó la Canción del tiempo para recoger las rupias rojas.

ENTRADA

Cuando Link todo la Canción de las Tormentas, una pequeña hada apareció para curarle sus heridas.

Por el hecho de recoger una rupia plateada, Link abría un pasadizo secreto.

Una vez que Link ya había embotellado Fuego Azul, lo llevó hacia el muro de hielo rojo. Cuando destapó la botella, el Fuego Azul salió derritiendo el hielo. Tras la nieve medio derretida se escondía un pasadizo que llevaba a la brújula.



EL TEMPLO DEL AGUA

Las olas ya no rozaban la orilla, ni siquiera quedaba la mitad de la inmensa reserva de agua que el Lago Hylia era hace siete años. Se había secado, convirtiéndose en una modesta charca plagada de Tectitas Azules. Sumergida en la parte más profunda del lago estaba la entrada al Templo del Agua, y, aparentemente, Ruto había nadado dentro para intentar descubrir la causa de la aparición del hielo en su tierra natal.



Zapatos para sumergirse

Antes de que Link abandonara la Caverna de Hielo, Sheik se materializó para enseñarle la Serenata del Agua. Cuando Link tocó la canción, la mágica combinación de notas le transportó en un segundo al Lago Hylia. A pesar de la constante lluvia, el lago se había secado casi en su totalidad. La mayoría del agua había desaparecido, pero aún quedaba bastante como para cubrir el Templo del Agua que estaba en el centro del lago. La entrada estaba a varios metros de profundidad, así que Link se puso su Túnica Zora y se calzó sus Botas de Hierro para acercarse a ella. Bajo el agua, Link se dio cuenta de que la única arma que podía utilizar era el gancho lanzable, así que apuntó al interruptor de forma de diamante que había sobre la entrada para poder abrirla.







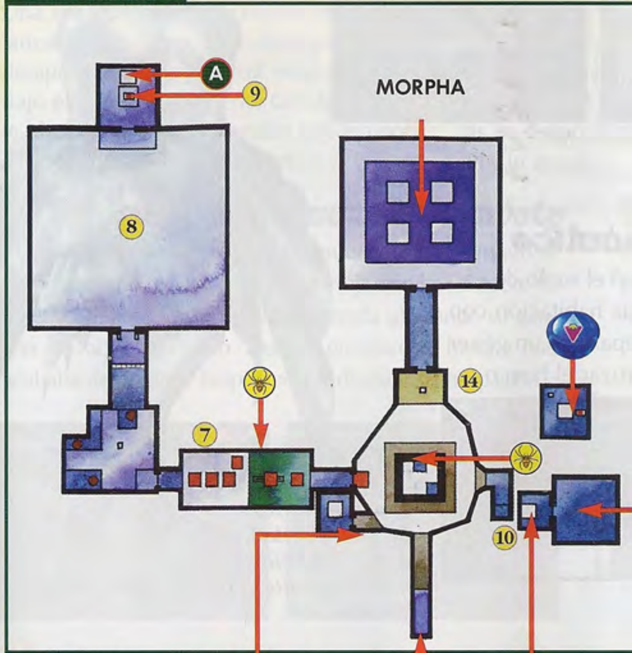


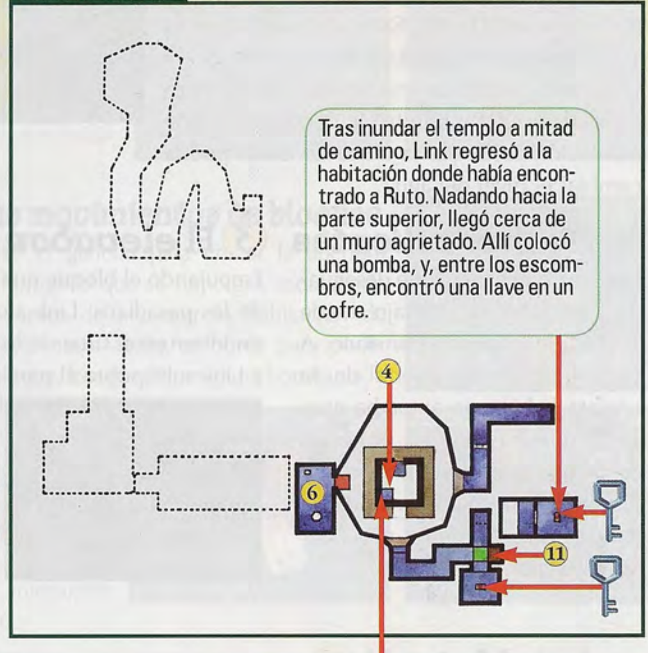
El Templo del Agua

El templo siempre estuvo protegido en las profundidades del Lago Hylia, pero Ganondorf había secado el agua divina para dejar expuesto el santuario acuático. Los Zora que lo erigieron no crearon su templo multinivel para personas terrestres. Por ello, utilizaron el agua para poder acceder a los diferentes pisos y situaron un blasón del Triforce en tres lugares en los que una nana de la realeza podía alterar el nivel del agua.

EL TEMPLO DEL AGUA



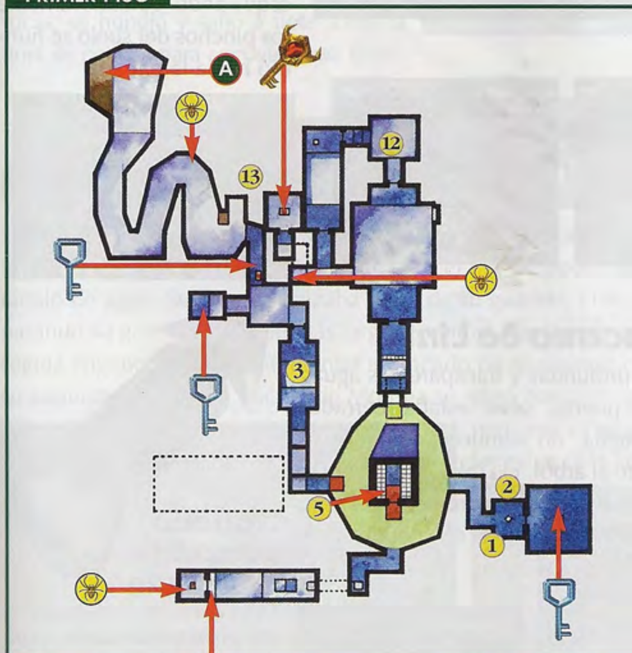


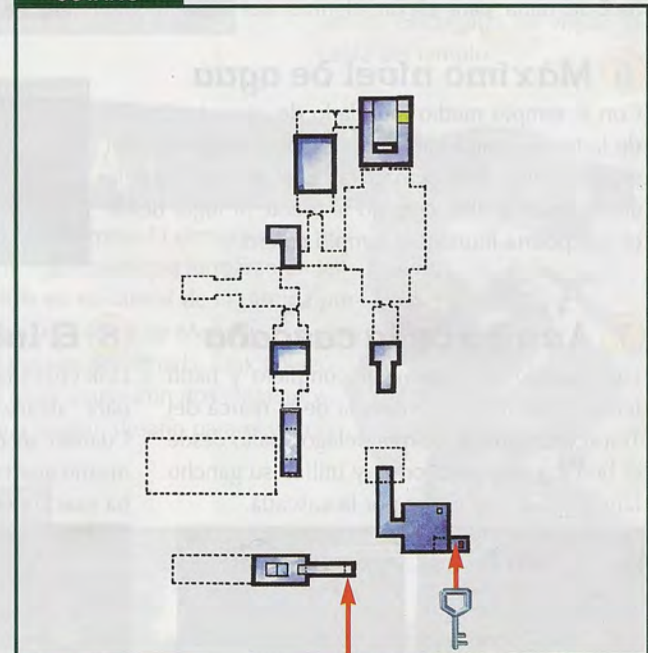


Para elevar el agua a su nivel más alto, Link tocó la Nana de Zelda desde la marca del Triforce.

Para hacer que el agua del templo desapareciera por el desagüe, Link nada por el pasadizo del suelo flanqueado por antorchas y salió a flote por donde había encontrado a Ruto.

Cuando el templo fue desaguado, Link entró en la torre central. Agarrándose donde podía por medio del gancho lanzable, Link alcanzó la estación en la que pudo elevar el nivel del agua hasta la mitad.





Cuando el templo fue desaguado, Link se coló arduamente por un pasadizo y, cuando llegó al final, puso una bomba en el suelo. Se puso sus Botas de Hierro para entrar en el agujero que había creado y nadó hacia arriba, a una habitación en la que descubrió una Skulltula Dorada detrás de una parrilla de hierro. Utilizando su espada para realizar un ataque con giro, Link abrió la celda.

1 Siguiendo su camino

Link perforó el suelo del templo y se deslizó penosamente hacia una entrada flanqueada por antorchas. Dentro, Ruto le saludó y Link la siguió mientras ella nadaba hacia arriba. No la volvería a ver hasta mucho más tarde, pero Link sabía que Ruto le había conducido a una habitación en la que la Nana de Zelda podría cambiar el nivel del agua.





2 Flechas calientes

Una vez que el agua fue desaguada, Link saltó hacia abajo donde se había encontrado con Ruto. A cada lado de la puerta de la cámara había una antorcha apagada, mientras que en el centro de la sala había una encendida. Disparando flechas a través de las llamas, Link consiguió encender las antorchas.

3 El elevador hidráulico

Empujando el bloque que estaba en el suelo de uno de los pasadizos, Link alcanzó una habitación con un interruptor. Cuando lo pulsó, apareció un géiser y Link saltó sobre él para poder cruzar el hueco.







Ruto

Tras siete años, la "prometida" de Link había crecido más de lo que él podría haber imaginado.

4 El agua medio llena

Link cruzó el seco y arenoso suelo y entró en la torre. Utilizando su gancho lanzable, consiguió transportarse a una de las plataformas interiores que sobresalían del muro. Cuando encontró el símbolo del Triforce, tocó la nana para elevar el nivel del agua hasta la





5 La profundidad

Cuando había inundado la mitad de la torre, se abrió un pasadizo en el suelo. Link se calzó sus Botas de Hierro y esquivando cuidadosamente los pinchos del suelo se hundió hacia la entrada.

6 Máximo nivel de agua

Con el templo medio inundado de agua, Link salió de la torre y nadó hacia una habitación cerrada del segundo piso. Tras derrotar a la Tectita Azul que le atacó desde arriba, empujó la fuente al lugar desde el que podría inundar el templo entero.







7 Arriba de la cascada

Link inundó el templo por completo y nadó hacia la puerta a la izquierda de la marca del Triforce. Eliminó a los murciélagos, saltó desde el borde a una plataforma y utilizó su gancho lanzable para ascender por la cascada.





8 El lado oscuro de Link

Link cruzó las poco profundas y transparentes aguas para alcanzar una puerta, pero estaba cerrada. Cuando se dio la vuelta, un sombrío reflejo de él mismo apareció frente al árbol. El Link Oscuro copiaba exactamente sus movimientos, pero fue derrotado con el ataque con giro.







Gancho Lanzable Más Largo

Una versión mejorada del gancho lanzable, contenía una cadena dos veces más larga, permitiendo a su dueño alcanzar objetos y sitios desde mucha más distancia.



9 Por un gancho lanzable más largo

Una vez que hubo encontrado el gancho lanzable más largo, Link consiguió hacer desaparecer el bloque azul musicalmente. Bajo él, fluía una corriente tan rápida que le hizo recordar lo afortunado que era por disponer de dos tipos de botas.

10 Bloque de agua

Una vez el templo estaba completamente inundado, Link nadó hacia el pasadizo que llevaba a la tercera planta que se encontraba a la derecha de la entrada principal. Con las Botas de Hierro puestas, se dirigió hacia un bloque sumergido y lo agarró.





11 Poniendo un ojo fuera de combate

Cuando el templo estaba medio inundado, Link disparó al ojo-interruptor con una flecha. La verja que había sobre su objetivo se abrió, y fué hacia la entrada utilizando su gancho lanzable más largo. Dentro, encontró el bloque que acababa de arrastrar. Empujándole, descubrió otro pasillo.





12 Más movimientos de bloques

Link utilizó el gancho para cruzar la apertura puntiaguda, tras lo que se sumergió, esquivando las rocas antes de alcanzar la habitación de Stinger. Saltó hacia abajo, al borde para poder tirar del bloque, tras lo que puso una bomba en la esquina de la piscina de Stinger para entrar a la parte trasera del pasillo del bloque. Más tarde, empujó el bloque hacia el interruptor sumergido.







13 La llave de Morpha

Cuando el bloque pulsó el interruptor sumergido, el nivel del agua se elevó por lo que Link pudo alcanzar la puerta que estaba en la parte superior de las escaleras. Giró a la derecha del canal de las rocas, se hundió y salió a flote sobre la hoja de concha para encontrar una llave.





14 Hacia Morpha

Cuando el nivel del agua alcanzó el máximo, Link disparo su gancho lanzable más largo hacia la estatua para comenzar su ascensión hacia Morpha, la secuaz encargada de vigilar la caída del templo.

MORPHA

Desde la profundidad de las aguas sagradas salió a la superficie la impía Morpha. El demonio era realmente una pequeña y brillante esfera, pero el núcleo podía dominar las aguas para que formaran un tentáculo de agua. Según se deslizaba fuera de su guarida, Link se mantuvo en un lateral de la piscina preparando su gancho lanzable más largo. Lo lanzó implacablemente contra el núcleo de Morpha, y, si conseguía engancharlo, podría intentar arrancarlo de su sinuoso cuerpo. Una vez desarmada, Link golpeó su expuesto núcleo. El núcleo de Morpha se retiró hacia el agua para reagruparse con dos tentáculos, pero eso ya no presentaba ningún desafío para el gancho lanzable más largo.





El tentáculo puede coger a Link como un tifón en alta mar, pero un golpe con el Gancho Lanzable Largo puede ayudar a Link a extraer el núcleo de Morpha y tomarse la revancha.







EL POZO DE KAKARIKO

Hace mucho tiempo, Impa consiguió sellar un maligno espíritu en las mazmorras bajo el pozo de su ciudad. Años más tarde, el demonio, alimentado por el creciente y maligno poder de Ganondorf, rompió el sello. Cuando el espíritu escapó a la superficie, su ejército de muertos vivientes despertó en el pozo. Link tenía que reconquistar el subsuelo de Kakariko, pero, para poder entrar en el pozo, tenía que volver a ser un niño.



Un pueblo en llamas

Tras liberar Link la maldición del Templo del Agua, Ruto se despertó como una sabia y tuvo que romper su compromiso. Reconfortado por haberse librado de la soga de la mujer pez, Link se fue, dirigiéndose al puente del Lago Hylia. Recordando lo que había leído en la placa, apuntó con su arco al sol naciente. Las Flechas de fuego cayeron desde el cielo, ya que su flecha había dado en el centro de la brillante diana. Con el mágico premio en sus manos, se encaminó hacia el Pueblo Kakariko. Para su sorpresa, cuando llegó todo el pueblo de Impa se encontraba en llamas. Entonces apareció Sheik, preocupado y enfadado por ver cómo ardía la ciudad natal de una amiga Sheikah, para contarle lo que había ocurrido con el monstruo que había escapado del pozo.







El Molino de Kakariko

El molino de la ciudad bombeaba el agua hacia el pozo y el organillero se encargaba de esta operación. Si la Canción de las Tormentas era tocada en el molino, el pozo se secaría, descubriendo un pasadizo lo suficientemente estrecho para que sólo pudiera pasar un niño.

Inclinar un molino de viento

Sheik le dijo que él se encargaría del fuego, mientras que Link debería ocuparse de los demonios subterráneos. Ya que el molino de viento de la ciudad regulaba el nivel del agua del pozo, Link comenzó su búsqueda interrogando al organillero del molino. El pozo se había secado, permitiendo que los demonios se escaparan, y el hombre le echaba la culpa a un niño de diez años que tocaba una ocarina. El organillero no se dio cuenta de que la persona que le estaba preguntando era el culpable, pero algo más crecido, así que Link sacó su ocarina para refrescarle la memoria. Recordando la Canción de las Tormentas el organillero la tocó por él, mientras que Link volvió a visitar el Templo del Tiempo para volver al pasado. Con su Espada Maestra de vuelta en el Pedestal del Tiempo y su niñez recuperada, el joven Link regresó al molino para tocar su nueva canción.







EL POZO DE KAKARIKO



1 Música acuática

Una vez que la Canción de las Tormentas secó el pozo, el agua todavía inundaba algunas de las mazmorras. En una de las salas, había una monstruosa estatua de la que brotaba agua por el hueco que había en su boca. Link tenía que parar la entrada de agua, así que, cuando vio el símbolo del Triforce en el suelo frente a la estatua, supo que la Nana de Zelda podría funcionar.





Por cada antorcha que Link encendía, se abriría el ataúd que estaba cerca de ellas. Así pudo encontrar una llave en una cajita en la esquina sudoeste, pero también deseó no haber molestado a los monstruos que descansaban en otras tumbas.

De acuerdo con el mapa que encontró, las áreas rojas indicaban muros y suelos falsos que podían ser atravesados.



3 Suelo falso

El suelo parecía sólido, pero nada era lo que parecía en la mazmorra del pozo. Algunas partes del suelo eran ilusiones y a no ser que Link observara el suelo utilizando la Lente de la Verdad, corría el riesgo de caer en algún agujero oculto.



2 A través del cristal

Además de exterminar a las bestias de la mazmorra, el objetivo de Link era encontrar la Lente de la Verdad. Para derrotar a la Mano Muerta que la guardaba, Link permitió que uno de los brazos sin cuerpo le cogiera. Una vez agarrado, la Mano Muerta levantó su cabeza y así Link tuvo la oportunidad de golpearla con su espada.



4 Rupias plateadas

Mientras evitaba el ácido que rezumaba del estanque verde, Link recogió las rupias. Cuando consiguió la última en la parte superior de la escalera, la barricada que bloqueaba la salida se elevó.

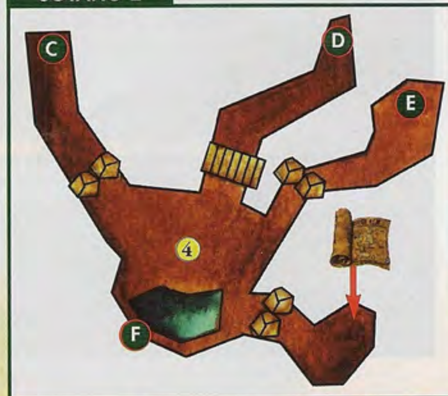






Lente de la Verdad

Por medio de la Lente de la Verdad se podían ver a los demonios, trampas y tesoros invisibles, además de lugares que, normalmente, eran indetectables. Como adulto, Link intentó explorar el Templo de la Sombra que estaba tras el Cementerio del Pueblo Kakariko. Sin la Lente de la Verdad, los espectros de lo desconocido le acosarían y atacarían, haciendo su viaje imposible.





EL TEMPLO DE LA SOMBRA

Más allá del Cementerio del Pueblo Kakariko, yacía la oculta entrada al Templo de la Sombra, un monumento construido con la sangre y los huesos de los muertos malvados de Hyrule. El templo era un laberinto de ilusiones y puzzles diseñados para añadir un nuevo residente a sus ya hacinadas criptas. Sólo aquellos que pudieran controlar su miedo sobrevivirían.



Una música para morirse

Link salió de las profundidades del pozo de Kakariko con la Lente de la Verdad en sus manos. Tenía el equipamiento necesario para entrar en el Templo de la Sombra, pero sabía que un niño no soportaría el horror que allí le esperaba. Utilizando la Ocarina para regresar al Templo del Tiempo, Link volvió a crecer siete años en un solo instante. De nuevo, puso la ocarina en sus labios para tocar el Nocturno de la Sombra, la severa y fúnebre melodía que le transportaría al templo. Al pie de una destartalada escalera, Link se encontró a sí mismo en el centro de un misterioso diseño rodeado por antorchas apagadas. Link utilizó el Fuego de Din para encender todas las antorchas y abrió la puerta a la locura sombría que le esperaba debajo.







Templo de la Sombra

En el mundo de los muertos, los ojos de los vivos eran engañados fácilmente. Los espejismos cubrían puertas que sólo podrían ser abierta con llaves que podían encontrarse en cofres invisibles. La mejor herramienta para cualquiera que estuviera lo suficientemente loco como para adentrarse en el templo, era la Lente de la Verdad, que revelaba lo que los fantasmas mantenían oculto.



1 Mejor leer que morir

La puerta se cerró de un golpe. Los pelos de su cuello se erizaron cuando sintió la penetrante mirada de un ReMuerto. Link se enfrentó al descompuesto residente, consiguiendo que su espada se hundiera con facilidad en su fofa carne. El espíritu cayó al suelo, permitiendo a Link que descubriera lo que estaba oculto en la cripta, un cofre que contenía el mapa del templo.



2 Caminando por el aire

Link podía oler a carne podrida según entraba en la antecámara. Antes de que pudiera girarse para echar a correr, una mano salió del suelo y le envolvió su cabeza con sus huesudos dedos. Link observó aterrorizado cómo un zombie se materializaba y se arrastraba hacia él. Sólo librándose del mortal abrazo y golpeando con su espada a las mandíbulas del Zombie pudo Link sobrevivir. Cuando el muerto viviente se disolvió en el suelo, el cofre que contenía las botas Flotadoras apareció.





3 La cámara de los horrores

Tras destruir los Beamos, Link se paró en la sala mirando fijamente las puertas repletas de calaveras. Utilizó la Lente de la Verdad para escudriñar a través de los obstáculos fantasmales. En la habitación más al norte, Link esquivó las guadañas de la Parca para encontrar la llave que abría la puerta de la cámara central. Al sur, tuvo que luchar con los espectros sólo para mantenerse vivo.



SÓTANO 1, SÓTANO 2



Link utilizó la Lente de la Verdad para descubrir la calavera verdadera y apuntar el pájaro de piedra hacia ella. Con las Botas Flotadoras, fue capaz de cruzar el abismo con toda tranquilidad.

4 Desafío plateado

Cuando la puerta de la habitación se abrió, Link sintió el viento que creó una guadaña al girar y quedarse a un palmo de sus narices. En el centro de la habitación había dos estatuas que mostraban a La Muerte haciendo piruetas. Link tuvo que saltar y agacharse esquivando sus guadañas giratorias, no sólo para alcanzar las cinco rupias plateadas, sino también para mantener su cabeza unida a su cuerpo. Las rupias plateadas elevaron las barras que protegían un cofre del tesoro, que a su vez escondía una llave de la mazmorra.



Botas Flotadores

Link ya había aligerado su calzado, pero una vez que se puso sus Botas Flotadoras tenía garantizados unos cuantos pasos en el vacío. Estas maravillas aladas tenían una pequeña tracción y había que utilizarlas con cuidado.



5 Al sótano

El camino hacia el sótano estaba plagado de arañas, pero el mayor peligro era el guantelete con guillotinas afiladas en sus bordes. Link tenía que medir sus movimientos si quería seguir manteniendo su cabeza sobre sus hombros. Se limpió el sudor de su frente y comenzó a correr.



SÓTANO 3, SÓTANO 4

La guarida de Bongo Bongo estaba a la vista y, con la ayuda de la Lente de la Verdad, también lo estaría el camino hacia la puerta.

BONGO BONGO

6 Los mirones revelan a la Parca

Cuando Link abrió la puerta, descubrió al hinchado Gusta Gusta. La pesada masa era un blanco fácil, pero justo cuando Link dio un paso hacia delante notó como una hoja le hacía un pequeño corte en su oreja. Link saltó hacia atrás y miró a través de la Lente de la Verdad. Una estatua de la Parca estaba colocada en el centro de la habitación.





7 Rupias plateadas

Link descubrió otro nuevo puzzle con rupias plateadas, pero en esta ocasión sólo podía ver cuatro joyas. Link esquivó los pinchos que circulaban y evitó los rayos de los Beamos para recoger las rupias visibles. Entonces saltó hacia atrás y lanzó una bomba a la cabeza del Beamos. La quinta rupia estaba escondida en la barriga de metal del monstruo.





8 Llegando al punto

Link empezaba a entender las confusas dimensiones del templo. Sabía que cuando pareciera que no había salida, seguro que había una puerta a un nuevo pasillo. Tiró del bloque gigante desde un muro falso y lo utilizó para detener las planchas con pinchos que caían desde el techo. Una vez en el otro lado del riesgo puntiagudo, utilizó el bloque para alcanzar la escalera de arriba.



9 Rodando las piedras

Link entró en la tumba cuidadosamente. En el centro, un ídolo calavera enfriaba la cámara con una extraña llama azulada. Link se deshizo de los murciélagos que le atacaban desde arriba y subió por la escalera. Convencido de que la llave para la siguiente habitación yacía escondida en el ídolo, Link lanzó una bomba hacia la llamarada. Encontró la llave entre los fragmentos de los huesos.





EL TEMPLO DE LA SOMBRA



10 Tesoro invisible

En la habitación flotaba un ambiente pútrido y la llave de la puerta no aparecía por ninguna parte. La Lente de la Verdad no descubrió nada. Link observó la pila de basura de la esquina, para apenas descubrir la silueta de algo que estaba oculto entre los deshechos. Utilizando una bomba para quitar la inmundicia, ahora pudo usar la Lente de la Verdad y ver cómo un cofre se mantenía oculto en la esquina.



11 Una pequeña música viajera

Link abordó el barco espectral, crujiendo los maderos bajo su peso. No había ningún capitán al mando del transbordador, así que Link se colocó delante del sagrado símbolo del Triforce y tocó la nana real con su ocarina. Un frío viento sopló hinchando sus andrajosas velas repletas de telarañas, y la gigantesca nave comenzó a moverse.



12 ¡Abandonen el barco!

El velero fantasma se deslizó a través de la mística caverna en su fantasmal viaje hacia el infinito. Cuando el barco comenzó a hundirse lentamente en la niebla, Navi avisó a Link de que no había tiempo que perder. Incluso aunque el borde de la izquierda parecía libre, Link ya no se fiaba de ninguna apariencia dentro del templo. Pero lo desconocido era mejor que una muerte segura, así que Link se calzó sus Botas Flotadoras.



13 Anillo de fuego

La habitación se llenó de repente con un sonido de cadenas tintineando y de madera haciéndose astillas. Link miró a cada lado buscando una salida, pero entre las sombras pudo discernir un muro de pinchos acercándose lentamente hacia él. Estaban hechos de madera, así que Link lanzó el Fuego de Din para quemarlos.



14 ¡Naufragio!

Link podría haber escapado del barco antes de que se hundiera, pero ahora se encontraba aislado en un borde sin tener salida posible. Incluso la Lente de la Verdad fracasó, no encontrando ninguna plataforma escondida. Cruzando el hueco había una estatua de un dragón que parecía que podría cubrir el vano, pero Link no podía lanzar una bomba tan lejos. Afortunadamente, Link descubrió algunas Flores Bomba en la base de la estatua. Una flecha consiguió que las mechas se encendieran.





BONGO BONGO

Mientras Link encantaba a los elementos con su ocarina, los muertos bailaban al ritmo de una batería diferente. Bongo Bongo, la sombra que asoló Kakariko, era una amenaza musical del más allá. Su invisible esqueleto controlaba las manos gigantes que le sacudían en la superficie de la plataforma. Pero en el momento en que Bongo se distraía para aporrear al coro, Link fue capaz de inmovilizar sus manos con un par de flechas. La Lente le permitió a Link ver el ardiente ojo de Bongo. Una flecha hacia su pupila fue suficiente para aturdir su cuerpo. Link se precipitó hacia él blandiendo su espada para prevenir que Bongo hiciera un bis.









Antes de que Bongo pudiera orquestar un nuevo ataque, Link se abalanzó y recogió las flechas que caían.



LA FORTALEZA GERUDO

Incrustado entre la cordillera de montañas que dividía la Campiña Hyrule y el yermo arenoso del desierto, la Fortaleza Gerudo era un laberinto de moradas en diferentes mesetas enlazadas entre sí para formar una elaborada fortificación. El bastión estaba guardado por un escuadrón de élite de las amazonas Gerudo, que podían derrotar fácilmente a un hombre.



Cruzando el abismo del desierto

Link y Epona cabalgaron hacia la loma que tenía que conducir al desierto, parándose delante de un profundo cañón. El puente de cuerda que cruzaba el abismo había sido cortado, por Ganondorf sin duda, para prevenir la entrada de intrusos. Link y Epona realizaron un potente salto para cruzar la desértica brecha. En el otro lado, se encontraron con el capataz que tenía que arreglar el puente, pero sus carpinteros habían desaparecido misteriosamente cuando se acercaron a la fortaleza para echar un vistazo.





FORTALEZA GERUDO

CÁRCEL

AL YERMO ENCANTADO

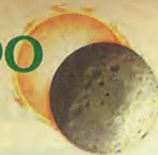
GRUTA SECRETA

CAMPO DE ENTRENAMIENTO



Gerudo

Las guerreras Gerudo eran bellas a la vista y rápidas en la lucha. Muy superiores a sus oponentes masculinos en casi todas las formas, sólo se fiaban de un hombre, Ganondorf.



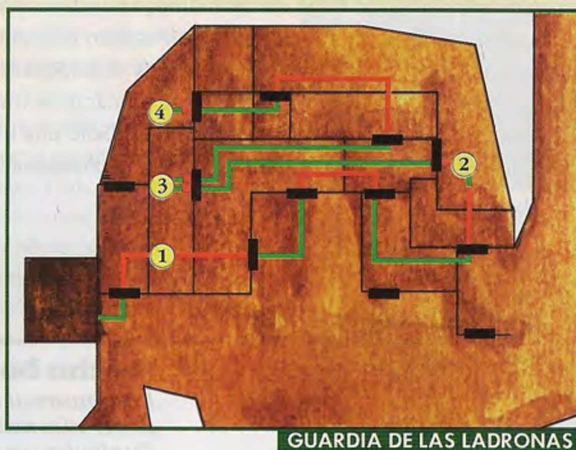
Dejad salir a mi gente

Nada más poner los pies dentro del patio de la fortaleza, Link fue arrestado y encerrado en la cárcel. Escapó utilizando el gancho lanzable más largo. Ahora ya conocía el destino de los trabajadores desaparecidos. Las laberínticas salas de la fortaleza eran patrulladas por guardias que estaban a la búsqueda de intrusos. La única forma de aturdir a las guardias era con una flecha. Link liberó a los carpinteros de su cautividad, de uno en uno. La habilidad de Link en el combate no pasó desapercibida a las Gerudo. Se había ganado su respeto y fue recompensado con un status honorario.









GUARDIA DE LAS LADRONAS

UNA MIRADA AL PASADO

Una intrusión menor

Las guardias Gerudo tenían muy poco respeto por los hombres, y menos aún por los niños. Link siempre fue devuelto del desierto incluso antes de que pudiera echar un vistazo a la Fortaleza Gerudo.



Campo de tiro con arco a caballo

Las Gerudo no solo eran expertas en el uso de la cimitarra, también eran expertas arqueras. El campo de tiro estaba dirigido por una mujer que se burlaba de Link por no tener un caballo, éste respondió llamando a Epona. Impresionada por su caballo, la Gerudo ofreció a Link la oportunidad de batir el record de 1.000 puntos con sólo veinte flechas y 100 puntos por diana conseguida. Link creía ser un gran arquero y decidió apostar su dinero. Si Link mejoraba el record, sería premiado con el honor de una Pieza de Corazón. Link montó a Epona, tensó su arco y voló como el viento.





AL VALLE GERUDO

Pasaje al desierto

Sólo a las Gerudo se les permitía pasar más allá del valle hacia el desierto. Link enseñó su honoraria Tarjeta de Miembro Gerudo a la guardia que vigilaba la verja. Ella le dejó pasar de mala gana, pero le avisó de las dos pruebas del desierto que debía superar si quería sobrevivir en las desoladas dunas. Primero, tenía que navegar con éxito por un río de arena. Segundo, tenía que atraer al guía fantasma, una aparición fantasmagórica que conocía el camino para salir del yermo arenoso.





Campo de entrenamiento Gerudo



Las Gerudo no habían nacido siendo las mejores en el campo de batalla, Sus talentos naturales eran cultivados a lo largo de agotadores años de entrenamiento para mejorar sus habilidades tanto en ataque como en defensa. Pasaban días enteros en complejas instalaciones de entrenamiento. Con el tiempo, todas esas instalaciones se reunieron en un centro, el Campo de Entrenamiento Gerudo. Sus once cámaras de insensatos desafíos requerían tener una mente fuerte así como unos rápidos reflejos. Sólo una miembro de la élite Gerudo podía probar sus habilidades en este Campo. A Link le ofrecieron una oportunidad para probar su destreza.

CAMPO DE ENTRENAMIENTO

Flecha de Hielo

Esta invernal arma era la recompensa por haber alcanzado el campo de entrenamiento. Cualquier cosa quedaba congelada si recibía un impacto directo de la Flecha de Hielo



1 2 3 4 5 6 7 8 9

La Lente de la Verdad reveló un camino hacia las llaves que estaban escondidas arriba.

FLECHA DE HIELO

ENTRADA

LA FORTALEZA GERUDO



1 Tiempo para matar

Una pareja de Stalfos cargaron sobre Link. Disponía de una cantidad limitada de tiempo para eliminar a las temibles fieras y así poder recibir la primera llave.

2 Recorrido de obstáculos

Recoger las cinco rupias plateadas dentro de un límite de tiempo, podía ser difícil para Link, pero si al mismo tiempo tenía que esquivar las rocas que rodaban y las cortinas de llamas, la tarea se convertía en algo bastante más arduo. Link comenzó con el corredor de la izquierda, recogiendo las dos rupias mientras andaba lateralmente para evitar las rocas gigantes. Con la ayuda del gancho lanzable más largo, Link saltó hacia el piso superior, cogiendo ágilmente la rupia que se encontraba en el medio del aire. Nuestro héroe bajó hacia el pasillo derecho antes de que la piedra que se aproximaba se convirtiera en su lápida. Consiguió la rupia y volvió a la sala central, donde otra vez el gancho lanzable más largo le llevaría a la esquiva rupia final y a la salida, con algunos segundos de sobra.





3 Borde escondido

Mientras Link examinaba el lugar con al Lente de la Verdad, un grupo de Stalfos le atacó fieramente. Tras deshacerse de las bestias carnívoras con su espada, Link utilizó de nuevo la Lente para descubrir el espejismo que ocultaba la salida.



4 Bloqueado

Sin los guantes que proporcionaban la fuerza super-Hylian, Link fue incapaz de mover el gigantesco bloque y entrar en la cámara escondida. Una llave extra le esperaba en un cofre. Link tendría que volver una vez que tuviera en su poder los Guantes Plateados.



5 El Tuerto

Link saltó hacia abajo para caer en un anillo giratorio con cuatro estatuas de cíclopes. Tuvo que disparar una flecha a cada ojo antes de que el cofre del tesoro oculto apareciera.



6 Tiempo de martillo

Link puso sus dos manos sobre el mango del Martillo Megatón y lo balanceó con toda su potencia. El interruptor que apagaría el fuego que ocultaba el cofre debía estar debajo de uno de los tótemes.



7 Rupias ardientes

El asfixiante calor era demasiado para Link. Saltó de pilar en pilar, esquivando los demonios que saltaban a cada paso, mientras que intentaba recoger las rupias. Cuando Link se quedó bloqueado, la Canción del Tiempo desveló un bloque oculto que le ayudó a conseguir la llave.



8 Más tiempo para matar

Mientras los segundos iban pasando, Link luchó valientemente con los alborotadores Dinalfos y bombardeó a los mortíferos Beamos. Los Dinalfos expiraron sólo unos segundos antes de que el tiempo se agotara y un cofre oculto apareció. Link encontró una llave dentro.



9 Laberinto final

Dependiendo de cuantas llaves Link hubiera encontrado, tuvo que elegir cuidadosamente qué puerta del laberinto abrir. Si Link tenía las nueve llaves, no tendría ningún problema en alcanzar su premio. Pero si disponía de menos de siete, tendría que encontrar más.





L YERMO ENCANTADO



El desierto, batido por el viento, era como un cementerio pero sin lápidas. La arena tragaba los decolorados huesos de los viajeros que no conocían el camino. Las tormentas de arena que golpeaban las dunas severamente, no dejaban que hubiera visibilidad, dejando que cualquier infortunado perdiera todas sus ya escasas posibilidades de volver a ver salir el sol sobre Hyrule.

Salvado por el Espectro del Desierto



Las capas de suave arena comenzaron a consumir a Link. Apresuradamente, se calzó las Botas Flotadoras para evitar ser tragado por las dunas. Siguió un camino de banderas, que más bien parecían jirones de tela, apuntando su gancho a una roca en la que el guía fantasma anunciaba su presencia. Utilizando la Lente de la Verdad, Link siguió al acompañante espectral fuera de la cegadora tormenta, teniendo cuidado de no perder de vista a su única esperanza de sobrevivir al viaje. El fantasma volvió a desaparecer en el desierto una vez que Link alcanzó el Templo del Espíritu.







GUÍA FANTASMA

De compras en el desierto

La tormenta del desierto casi había cubierto de arena por completo las indicaciones, pero Link fue capaz de seguirlas hacia un mercader que estaba subido sobre una alfombra voladora. Utilizando las Botas Flotadoras, Link se deslizó desde el destartalado muelle hasta el felpudo flotante. El mercader estaba casi enterrado bajo capas envoltorios, pero Link pensó que podía oírle diciendo que estaba vendiendo Bombchu.





AL TEMPLO DEL ESPÍRITU



Cantando bajo la lluvia

Los rumores de que había un oasis en el desierto eran sólo un engaño Gerudo para así poder atraer a los crédulos viajeros a una muerte segura en el hostil desierto. Sin embargo, la historia sólo era medio falsa, ya que el oasis existía, aunque no tenía ni una gota de agua. Link se colocó sobre la roca cercana al árido estanque y tocó la Canción de las Tormentas. Los cielos rugieron y descargaron el líquido elemento que llenó el oasis con agua dulce. El agua liberó a las hadas atrapadas en la seca arena y curaron a Link como agradecimiento por su melodía.



Oasis

El oasis era la prueba de que la vida una vez existió en el inhóspito desierto. Ahora, todo lo que quedaba era una corteza de ardientes arenas donde antes el agua fluía libremente.

A LA FORTALEZA GERUDO

TIENDA DE LA ALFOMBRA VOLADORA

Gran Hada de la Magia

Según Link iba creciendo en fuerza, también sus otros sentidos etéreos se expandían. Pudo sentir la presencia de una Gran Hada cercana al oasis. Descubriendo una grieta en las rocas, Link colocó una bomba para abrir la puerta hacia la Fuente de la Gran Hada de la Magia. La hada le enseñó el encantamiento final, el Amor de Nayru, un hechizo protector que le defendería de los ataques. Pero tendría que utilizarlo sabiamente, ya que la barrera defensiva no aguantaría mucho. La hada rellenó las reservas de magia y vida de Link y le deseó buen viaje en su búsqueda para librar a Hyrule del malvado Ganondorf.







Leever

Nativo del yermo desértico, el Leever era un malicioso cactus al no le gustaba el agua, sino la sangre. Puede que se moviera lentamente, pero sus pinchos eran mortales.



EMPLO DEL ESPÍRITU (LINK JOVEN)



Lejos de las arenas del desierto, Link descubrió el Templo del Espíritu de las Gerudo, un lugar donde tesoros y misterios, así como una de los sabios, esperaban su llegada. Un único viaje no sería suficiente para completar los puzzles del Templo del Espíritu, por lo que Link tuvo que regresar de dos formas distintas para completar su aventura.

Sólo un niño puede pasar





La parte izquierda del Templo del Espíritu sólo era accesible desde un pequeño túnel. Ningún hombre o mujer adultos podía deslizarse por tan estrecho lugar. Pero Link, como niño, se había arrastrado por lugares parecidos e incluso más pequeños. Cuando visitó por primera vez el templo y vio el túnel, se dio cuenta que tendría que regresar a su forma infantil para poder acceder al interior. Volviendo al Templo del Tiempo, Link viajó hacia atrás en el tiempo tras colocar la Espada Maestra en su pedestal. Una vez que el transporte temporal hubo terminado, Link regresó al Templo del Espíritu.

El Réquiem del Espíritu



Sheik se encontró con Link, una vez más, en el exterior del templo, y le enseñó una nueva y poderosa canción para su ocarina: el Réquiem del Espíritu. Sin importar desde donde Link tocara la melodía, ésta siempre le llevaría a las puertas del Templo del Espíritu. Las palabras de Sheik sobre la Espada Maestra sugirieron a Link cómo el arma podía ser utilizada para viajar hacia delante y hacia atrás por el río del tiempo. De esa forma, sería capaz de acceder a las dos partes del templo del Espíritu y completar su búsqueda.





Maestro del Tiempo

Cuando Link regresó al Templo del Tiempo, se aproximó a la piedra de la que había arrancado la espada cuando era un niño. Las palabras de Sheik resonaron en su memoria. "Corriente arriba y corriente abajo", había dicho el misterioso joven. Así que Link volvió a colocar la Espada Maestra en la piedra y el tiempo se movió hacia atrás, transformado al Héroe del Tiempo en un niño pequeño.







El buen ladrón

Link entró en el Templo del Espíritu como un niño. Allí se encontraría con Nabooru, una ladrona Gerudo, que estaba intentado robar los Guantes Plateados. Cuando le preguntó a Link que qué estaba haciendo en el templo, él no quiso desvelar su propósito, especialmente no a una Gerudo seguidora de Ganondorf. Pero se equivocaba. Nabooru odiaba al rey de la maldad tanto o más que Link. Ella deseaba los Guantes Plateados para poder robar todos los tesoros que Ganondorf estaba almacenando en el templo. A Link eso le pareció correcto, así que decidió ayudar a Nabooru.





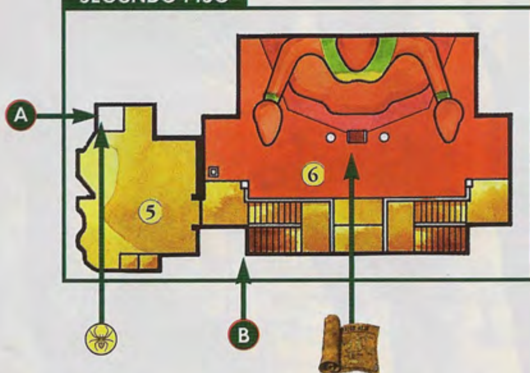
Nabooru
La bella y misteriosa Nabooru era una de las ladronas Gerudo, pero trabajaba sola y nunca había seguido a Ganondorf, a quién ella consideraba un malvado rey. En el Templo del Espíritu le había echado el ojo a los Guantes Plateados pero necesitaba ayuda para alcanzarlos.

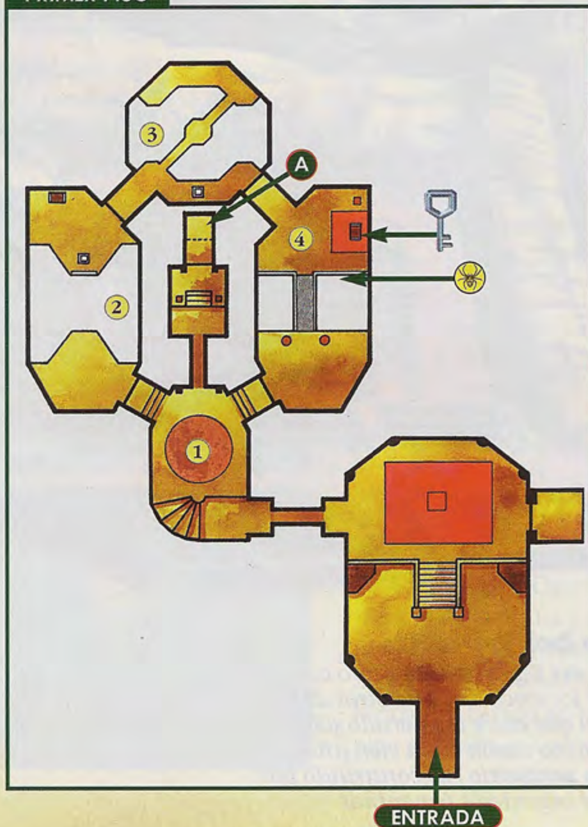
Templo del Espíritu
El Templo del Espíritu había sido construido por los ancianos ancestros de las Gerudo. Ya que entre las Gerudo sólo nacía un niño varón cada cien años, el gigantesco santuario fue construido por albañiles e ingenieros femeninos.

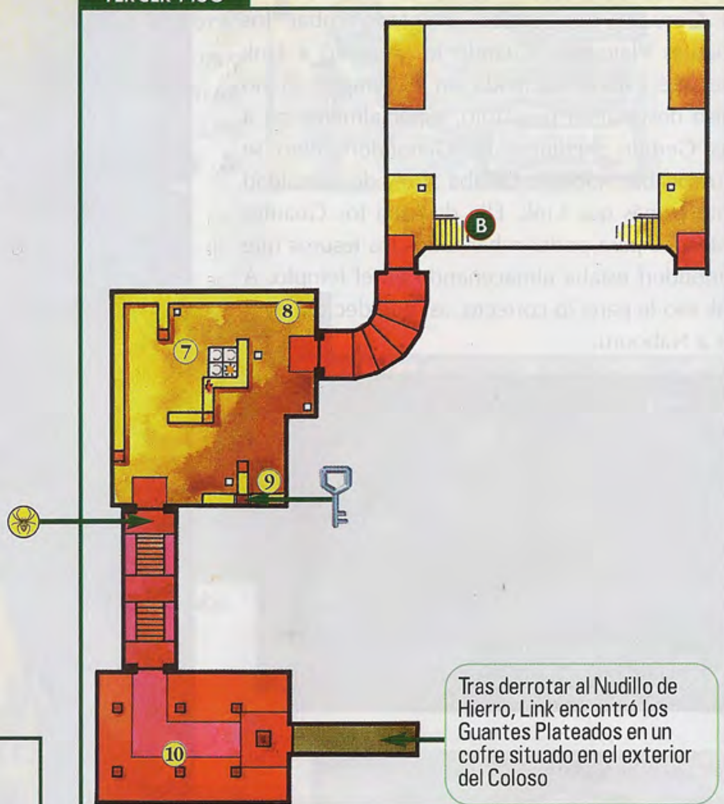


Guantes Plateados

Se decía que los Guantes Plateados contenían el poder de un ejército, y que cualquier persona que los llevara puestos podría ser capaz de levantar objetos de increíble peso. Un objeto de tan obvio e incalculable valor era un objetivo primario para un ladrón, por lo que Ganondorf los ocultaba en el Templo del Espíritu.







1 Tres puertas

Link tuvo que destruir a todos los murciélagos y los Armos para poder abrir las dos puertas. Descubrió que los Armos podían ser eliminados con mayor facilidad por medio de Bombas o Bombchu.



2 Puente de bumerang

La Burbuja flotaba sobre el hueco de la habitación, provocando a Link que se moviera. A lo largo de la extensión, Link descubrió un interruptor detrás de una alta rejilla metálica. No podía dispararle con el tirachinas porque la rejilla se lo impedía, pero sí sería capaz de lanzar el bumerang alrededor de la rejilla para que acertara al interruptor. Tras el golpe, la rejilla bajó, convirtiéndose en un puente.





3 Fuego contra fuego

Desde más allá de una Trampa de Cuchillas, Anubis disparaba bolas de fuego sobre Link. Las armas de Link no dejaban ninguna marca sobre el enemigo cuando era atacado. Escapó hacia el borde cercano a la puerta y descubrió un interruptor que activaba un muro de fuego. Link pensó que quizás moviendo algo de la habitación pudiera atraer a Anubis hacia el muro de fuego.





4 Rupias plateadas

Link eliminó al Maestro de los Muros y a algunos murciélagos para, tras esto, recoger las cinco rupias plateadas, que provocaron que cayera un puente. Esto permitió a Link encender las antorchas lo que causó que apareciera un cofre del tesoro con una llave dentro.





5 Ocaso en la oscuridad

Machacar o disparar el interruptor solar no funcionaba. Cuando Link vio una piedra suelta en las alturas del muro, que filtraba algunos rayos solares, le disparó una Bombchu para abrir un agujero que permitiera entrar la luz solar.





6 La habitación de las estatuas

En la cavernosa sala de las estatuas, Link empujó a un Armos hasta el borde, sobre un interruptor. Después subió a la parte superior de la cámara, donde encendió un Bastón Deku. Saltando hacia abajo, al suelo de la sala, encendió dos antorchas. Un cofre del tesoro apareció con un mapa de la mazmorra en su interior.







7 Bloque en el sol

La habitación parecía tener varios puzzles, pero la clave para todo era tirar del bloque con el interruptor solar hasta llevarlo al lugar en el que los rayos del astro rey lo activaran. Link eliminó primero a los Beamos para que la tarea fuera más segura y sencilla.



8 Cinco rupias

Cinco rupias plateadas estaban repartidas por toda la sala de los bloques solares. Link saltó sobre los bordes de la mitad y de los laterales de la habitación para poder recogerlas todas. Cuando lo hizo, la antorcha se encendió.



9 La llave

Cuando la antorcha de la sala de los bloques solares se encendió, Link utilizó un Bastón Deku para llevar la llama a las otras tres antorchas apagadas del recibidor. Una vez encendidas, un cofre del tesoro apareció guardando en su interior una llave pequeña.



10 Nudillo de Hierro

El Nudillo de Hierro parecía inmóvil sentado en su trono, aparentemente sin tener más vida que una piedra. Pero Link ya estaba acostumbrado a cosas que parecían lo que no eran. Tras disparar sobre el caballero metálico del lateral, el Nudillo de Hierro se levantó y empezó a mover frenéticamente su hacha de batalla. Link, siendo mucho más astuto, anduvo en círculos detrás del caballero y le golpeó en su espalda repetidamente. Cuando Link se escondió tras un pilar, el Nudillo de Hierro lo destrozó, liberando un corazón. Link siguió golpeándole en círculos hasta que se desplomó y la puerta que escondía los guantes Plateados se abrió.







EMPLO DEL ESPÍRITU (LINK ADULTO)



Las aventuras de Link en el Templo del Espíritu aún no habían acabado. Había conseguido los Guantes Plateados pero había perdido a Nabooru, la única persona que podía ayudarle a resolver los misterios de las Gerudo y Ganondorf. Cuando regresó al Templo del Espíritu, no lo hizo como niño. Retornó como el Héroe del Tiempo.

¡Nabooru capturada!

Tan pronto como Link cogió los Guantes Plateados del cofre del tesoro, escuchó un amargo grito que venía del desierto. Desde su excelente atalaya en lo más alto del Coloso, pudo observar a Nabooru a lo lejos rodeada por dos brujas que volaban en círculos sobre ella. ¿Qué es lo que Nabooru le estaba gritando? ¿Algo sobre los guantes? Pero antes de que pudiera reaccionar para salvar a Nabooru, se hundió en un torbellino creado por las brujas. ¿La volvería a ver alguna vez? La respuesta tendría que esperar hasta que fuera mayor, más fuerte y más sabio.



1 El poder de la plata

Link regresó al Templo del Espíritu como el Héroe del Tiempo, suficientemente mayor como para ponerse los Guantes Planteados que había conseguido en su niñez. Con el poder de los guantes, tenía fuerza más que suficiente como para poder empujar el bloque gigante lejos de la entrada a la parte derecha del templo.

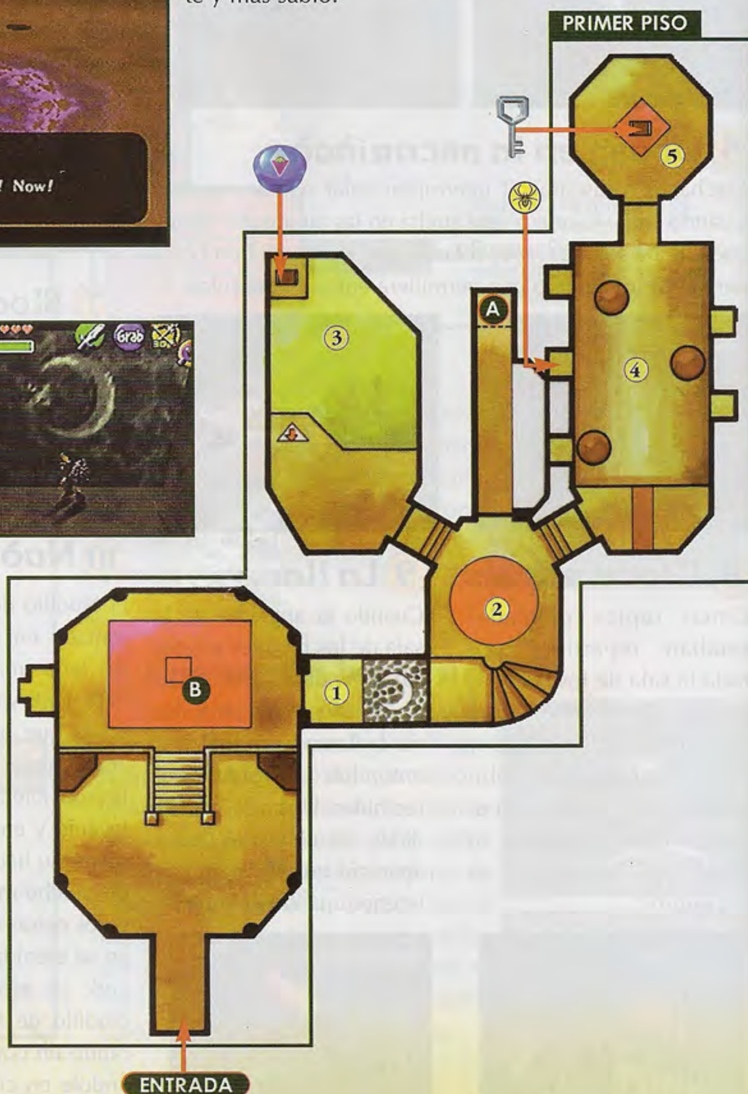


2 Link mirando hacia arriba

Una Trampa de Cuchillas corría alrededor de la habitación, mientras un Beamos estaba plantado en el medio, listo para chamuscar a los intrusos con su rayo láser de color azul. Link ignoró a la trampa y eliminó al Beamos con dos bombas. Miró a su alrededor y descubrió tres puertas, dos de ellas bloqueadas con barras, y un interruptor que colgaba del techo.



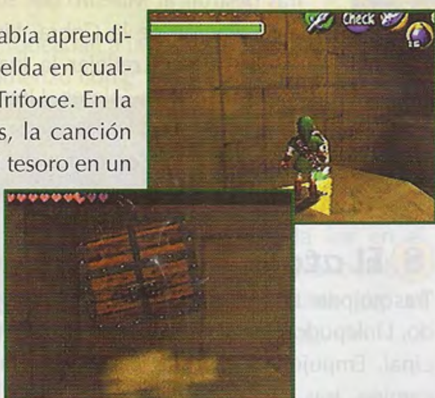


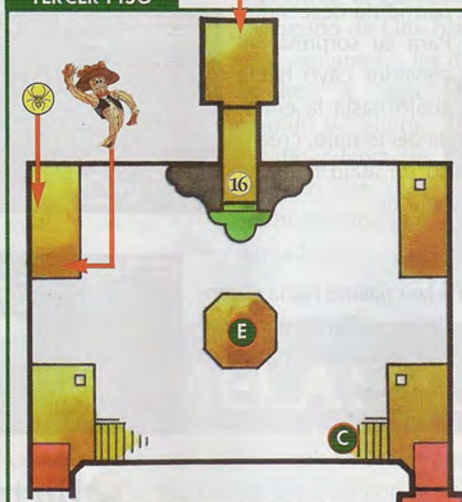


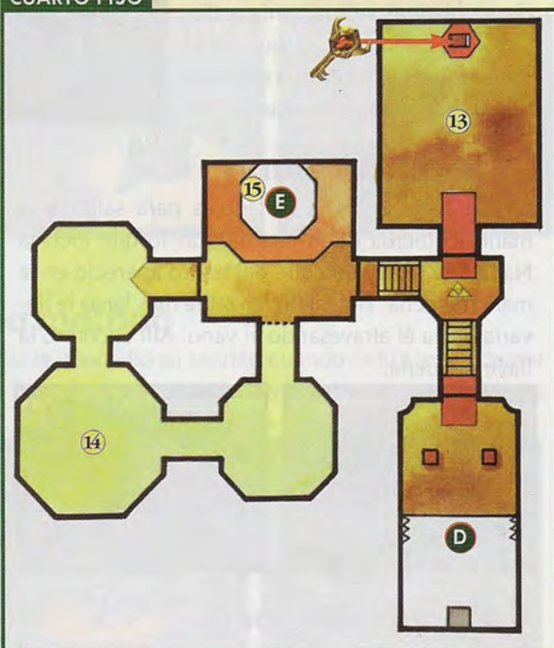


3 Nana de Zelda

Hacía ya mucho tiempo que Link había aprendido que tenía que tocar la Nana de Zelda en cualquier sitio que viera el símbolo del Triforce. En la habitación de las arenas movedizas, la canción provocó que apareciera un cofre del tesoro en un borde distante. Utilizando las Botas Flotadoras para mantenerse lejos de las arenas movedizas, Link se acercó lo que pudo al cofre y utilizó el gancho lanzable más largo para alcanzarlo. Dentro pudo encontrar la brújula.



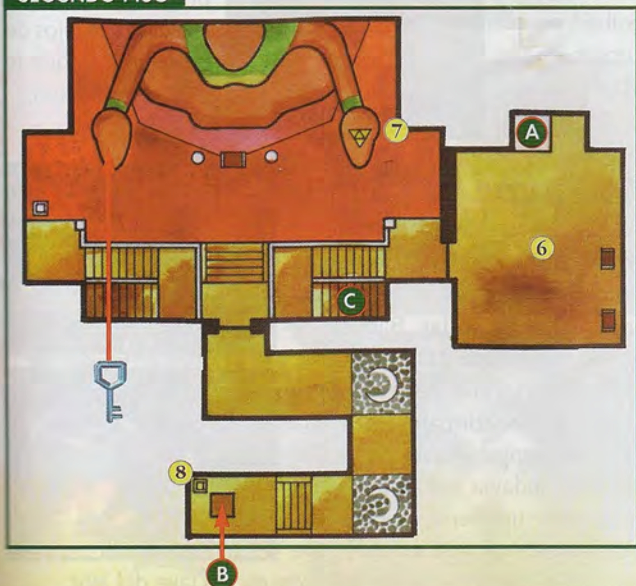




4 Peligro rodante

En la habitación a la derecha de la primera cámara, Link encontró un foso con tres bolas gigantes que rodaban. Cinco rupias plateadas estaban dispersas por la sala. Una de ellas sólo pudo ser alcanzada tras utilizar las Botas Flotadoras. Cuando tuvo las cinco en sus manos, Link fue capaz de moverse a la siguiente habitación.







5 El Gusta Gusta

Link estaba listo para recibir al Gusta Gusta que cayó del techo. Rápidamente le disparó dos flechas, mientras se mantenía a distancia de la criatura, ya que, en el pasado, ya había perdido un escudo con este tipo de bestias.



6 Brillo de Cobra



Tras destruir al Maestro del Suelo en la habitación de la Cobra, Link giró la estatua para reflejar la luz sobre los interruptores solares. Uno de los interruptores abrió la puerta, mientras otros activaron cofres del tesoro. Pero uno de los interruptores liberó otro Maestro del Suelo.

7 Salto de mano

Link utilizó las Botas Flotadoras para saltar a la mano izquierda de la estatua, tras lo que tocó la Nana de Zelda y un cofre del tesoro apareció en la mano derecha. El gancho lanzable más largo le llevaría hacia él atravesando el vano. Allí encontró la llave pequeña.





8 El atajo



Tras golpear con el martillo el interruptor oxidado, Link pudo pasar finalmente por la puerta principal. Empujó dos bloques gigantes fuera de su camino, tras lo que golpeó con el martillo otro interruptor oxidado que activó un elevador que le permitiría descender. Para su sorpresa, el elevador cayó hacia abajo hasta la entrada del templo, creando un atajo hacia el interior.







9 Prueba de fuego

En una cámara con tres Anubis dentro, Link tuvo que dirigir a las criaturas hacia el centro, para después activar un interruptor que creaba un muro de fuego. Por lo menos ese era su plan original. Pero se acordó de sus Flechas de Fuego. Incendiar a los monstruos por medio de las flechas se convirtió en un método mucho más rápido.

10 Loco saltarín

En la habitación de los Armos, el interruptor del suelo quitaba las barras de la puerta, pero sólo mientras era pulsado. Link tuvo que enfurecer mucho a uno de los Armos para que saltara sobre el interruptor, mientras él esperaba al lado de la puerta.





11 Reflejos

Cuando Link regresó a la habitación de los Armos, utilizó su nuevo escudo para reflejar la luz del sol de la ventana sobre el interruptor solar.



Cuando la luz alcanzó al interruptor, la cercana puerta se abrió permitiéndole coger una llave pequeña.

12 Un muro móvil

Dos grupos de bloques se movían hacia atrás y hacia delante en el alto muro. Con cuidado, pero rápidamente, Link subió al muro, comenzando su ascensión por cada sección estacionaria lejos de un lateral, lo que le daba más tiempo.



Escudo de Espejo

El sorprendente Escudo de Espejo reflejaba la luz solar y la energía con su pulida superficie, además de iluminar la maldad. Era un instrumento indispensable en el Templo del Espíritu.



13 La llave de fuego

Link se encontró en una habitación con Babosas Antorcha y puertas que le atacaban. Golpeó el suelo para darle la vuelta a las Babosas y ponerlas de espaldas. Tras eso, machacó cada una de las puertas con el martillo y disparó una flecha al ojo-interruptor. Habiendo hecho todo esto, todavía tenía que alcanzar la parte superior de los bloques de hielo y activar el interruptor que extinguía el fuego alrededor del cofre de la Llave del Jefe.







14 Eslabones de luz

En el laberinto de habitaciones que rodeaban a la cámara del espejo gigante, Link tuvo que encontrar una forma de llevar un rayo de luz hasta el interruptor solar. Comenzó con el interruptor que estaba más allá de las barras para abrir la cerradura de la puerta de la derecha. Dentro, encontró un Lizalfos, tras lo que giró el espejo Cobra para reflejar la luz en el muro. Tras bombardearlo, Link giró el segundo espejo Cobra para que reflejara la luz sobre el espejo gigante.









15 El interruptor solar

El paso final en el puzzle de luces fue que Link utilizara su Escudo de Espejo para reflejar la luz del espejo gigante en el interruptor solar. Cuando lo hizo, Link sintió como el suelo caía tras él. Las cadenas gigantes le bajaron hasta la cámara de la gran estatua.



16 Caras de la maldad

La cara de la gran estatua le concedió su secreto cuando la luz reflejada por el escudo de Link hizo desaparecer la ilusión. Dentro de la puerta abierta, Link encontró a las dos brujas y a un Nudillo de Hierro. Pero cuando despachó a este nudillo de hierro, se dio cuenta de que no era sólo un hueco trozo de armadura.





GEMELAS ROVA

Koume y Kotake, las hermanas hechiceras atacaron a Link cada una con una magia especial, o fuego o hielo. Cuando una le lanzaba fuego, Link lo devolvía con su escudo hacia la otra, y cuando una le lanzaba hielo, Link lo reflejaba hacia la otra. Tras varios impactos, la hermanas se combinaron en una sola entidad que disparaba hechizos de fuego y de hielo. Link pudo recoger la energía de uno de los hechizos tres veces consecutivamente en el Escudo de Espejo, para, después, devolvérsela a las gemelas. Cuando la energía les alcanzaba, las gemelas quedaban paralizadas momentáneamente, lo que Link aprovechaba para golpearlas con su espada. Tras cinco de esos ataques, la doble personalidad de las Gemelas Rova desapareció para siempre.















Link enfocaba sus objetivos de forma muy precisa cuando reflejaba los hechizos de las brujas con el Escudo de Espejo.



EL CASTILLO DE GANON

Los seis sabios habían sido salvados, y el final de la aventura estaba cerca, pero todavía quedaba un gran reto. El castillo de Ganon contenía seis barreras de poder que el héroe tendría que romper. Zelda todavía seguía cautiva. Y Ganon tenía que ser destronado. Era el desafío definitivo en su aventura de la Ocarina del Tiempo.



El puente Arco Iris

Una vez que el Héroe del Tiempo había reunido los seis medallones de los sabios, había llegado el momento de enfrentarse a la tarea final: la conquista del Castillo de Ganon. Durante los oscuros años que él había permanecido dormido, el Castillo Hyrule había sido reemplazado por la siniestra fortaleza de Ganon. El oscuro palacio se elevaba sobre una isla en medio de un foso de lava, por lo que resultaba imposible de alcanzar. Cuando Link llegó al borde del precipicio, estaba a punto de desesperarse, pero Rauru, el Sabio de la Luz, apareció ante Link en su momento de mayor necesidad. Con el poder combinado de los seis sabios, Rauru creó un puente arco iris sobre el abismo, tras lo que le ordenó salvar a Zelda de las garras del malvado Ganon. Y así comenzó el capítulo final de las heroicas aventuras de Link para salvar a Hyrule de la oscuridad eterna.



Habiendo reunido a los seis sabios, Link recibió su ayuda combinada cuando construyeron un puente Arco Iris hacia el Castillo de Ganon.



Guantes Dorados

Los Guantes Dorados podían concéderle a un hombre la fuerza suficiente como para mover una montaña. Una vez Link encontró los Guantes Dorados en el Castillo de Ganon, fue capaz de mover el gigantesco pilar que bloqueaba la entrada de la cercana Fuente de la Gran Hada.







CASTILLO DE GANON

SOMBRA
FUEGO
GUANTES DORADOS
HACIA GANONDORF
LUZ
AGUA
ESPÍRITU
BOSQUE
ENTRADA

Incluso la maldad del Castillo de Ganondorf no pudo mantener lejos a las hadas curadoras. La Lente de la Verdad reveló una habitación oculta justo debajo del puente en el que Link podría recuperar todas sus energías.

Las Flechas de la Luz

Link necesitaba un arma final para completar su arsenal: las mágicas Flechas de la Luz. Dentro del Castillo de Ganon, las Flechas de la Luz serían esenciales en varios lugares, incluyendo la lucha final con el propio Ganondorf. Tras rescatar a los seis sabios, Link regresó una vez más al Templo del Tiempo, y allí fue donde recibió las Flechas de la Luz. Como las otras flechas mágicas de hielo y de fuego, las Flechas de la Luz usaban una pequeña cantidad de magia con cada disparo.





EL BOSQUE

1 Cinco llamas

Link derrotó a los Wolfos cuando entró por primera vez en la zona de la Barrera del Bosque del castillo. Tras esto se encontró con cuatro antorchas en el suelo y una quinta en un borde superior. Utilizando el Fuego de Din pudo encender las antorchas del suelo, mientras que con una Flecha de Fuego pudo encender la quinta antorcha para abrir la puerta que le permitió continuar.





2 Caminando en el viento

En el túnel del viento, Link se calzó sus Botas Flotadoras y recogió la rupia plateada cercana, mientras el viento soplaba. Después, bombardeó al Beamos, se paró sobre un interruptor y utilizó el gancho lanzable para alcanzar el pilar más alto. Las rupias finales fueron fáciles de alcanzar. Mas allá de la puerta, encontró la Barrera del Bosque, que destruyó con una Flecha de la Luz.





EL AGUA

3 Fuego frío

Una llama fría ardía detrás de un muro de carámbanos cuando Link entró en la primera habitación. Destruyó los carámbanos y capturó el Fuego Azul en una botella para poder derretir la barrera de la salida. Tras derrotar a los Freezzards, la puerta se abrió.





4 Puzzle de bloques

Portando el Fuego Azul en una botella, Link empujó el bloque hacia el agujero, utilizando las piedras para pararlo. Después empujó el segundo bloque hacia el nicho, subió y derritió el escudo. La Barrera del Agua estaba en la siguiente habitación.



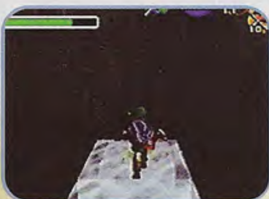


LA SOMBRA

5 Suelos de fuego

Las islas de la cámara alargada podían ser alcanzadas utilizando los puentes temporales. Link disparó una Flecha de Fuego a la antorcha de la parte derecha del muro, activando el primer puente. Saltó hacia la siguiente isla y luchó contra un Gusta Gusta, tras lo que encendió de nuevo la antorcha y saltó hacia la plataforma inferior que tenía un interruptor. Pulsándolo, apareció un cofre del tesoro.





6 Guantes Dorados

Los Guantes Dorados estaban en un cofre del tesoro, que Link alcanzó tras disparar el gancho lanzable desde la plataforma del interruptor. Desde aquí, sacó la Lente de la Verdad que reveló un camino secreto hacia la izquierda donde había otra plataforma con interruptor. Utilizando el martillo en el interruptor, consiguió abrir la puerta que le llevaba a la Barrera de Fuego. Link volvió sobre sus pasos y tomó otro camino secreto para salir.







EL FUEGO

7 Un sentimiento hundido



El suelo de la cámara era un mar de ardiente lava con plataformas que se hundían. Utilizando las botas Flotadoras, Link evitó hundirse mientras corría sobre la lava para recoger las cinco rupias plateadas.

8 Super Link



En la parte izquierda de la cámara de fuego había un obelisco altísimo. Link saltó hacia su base para subirse a ella. Mirando hacia arriba con preocupación, se preguntaba si sus Guantes Dorados tendrían la fuerza suficiente como para mover esa masa.

LA LUZ

9 ¿Tesoro o no?



Link entró en una habitación en la que había seis cofres del tesoro dispuestos en un círculo. Cuando miró a través de la Lente de la Verdad, descubrió algunos murciélagos esperando en varios de los cofres, y apareció una Skulltula. Tras eliminar a los enemigos, apareció un nuevo cofre. Dentro, pudo encontrar la llave para la puerta de la salida. Los otros cofres contenían tesoros menores, tales como rupias azules,

10 La llave



En la siguiente cámara Link se percató de la marca del Triforce en el suelo. Una vez más recordó su encuentro inicial con Impa y tocó la melodía que ella le enseñó en aquel momento. Apareció mágicamente un cofre del tesoro con una llave.

11 Puerta oculta

La habitación final en la zona de la Barrera de la Luz del castillo contenía un muro maestro y ninguna vía de escape obvia. Utilizando la Lente de la Verdad, Link descubrió un camino a través de la propia Barrera de la Luz. Corriendo en línea recta atravesando la habitación, consiguió pasar el muro y alcanzar la barrera.





EL ESPÍRITU

12 Atrapando a las trampas



Link tiró de cada una de las estatuas Armos, separándolas del muro, de tal forma que las trampas de cuchillas no fueran un peligro. Tras esto, recogió las rupias plateadas y continuó a la siguiente habitación.

13 Interruptores

Los dos interruptores en la habitación de las barras eran un puzzle. Link golpeó el interruptor más cercano con un movimiento con giro, lo que provocó que apareciera un cofre con Bombchu. Las Bombchu parecían ser una pista, así que Link las utilizó para activar el interruptor más lejano y abrir la puerta.





14 Flecha de Fuego



La cúpula sobre el centro de la habitación estaba cubierta de telarañas. Link las quemó utilizando una Flecha de Fuego. De repente, el sol se filtró al interior. Utilizando su Escudo de Espejo, reflejó la luz solar hacia el interruptor que estaba justo a la derecha de la puerta. Tras esto, fue capaz de deshacerse de la última barrera, la Barrera del Espíritu.





TORRE DE GANONDORF

Tras las vidrieras de la torre, iba a tener lugar la furiosa batalla entre el bien y el mal de la que dependía el delicado destino de Hyrule. Ganondorf, la viva encarnación del mal, potenciado con el poder de mil hombres, esperaba descargar su más fiera ira, mientras defendía su diabólica corona de la valentía de un joven héroe.



Hacia el corazón de la oscuridad

Link corrió por las escaleras que parecían no tener fin, sobreponiéndose al miedo que le proporcionaba el horror que surgía que la parte superior de la torre. Las defensas finales de Ganondorf, oleadas de Stalfos y Nudillos de Hierro, cayeron ante la potencia de la Espada Maestra y del héroe que la empuñaba. El corazón de Link se detuvo mientras deslizaba en la cerradura la llave de la puerta final. Tras ese portal, Link se enfrentaría a su destino.





Cara a cara

Link entró en la cámara cegado por el brillo rosa de la prisión de cristal de Zelda. El ensordecedor órgano de Ganondorf hacía temblar las paredes, mientras que Link desenfundaba su espada, listo para arriesgar su vida intentando encerrar a Ganondorf en el vacío eterno. Ganondorf se puso en pie; la marca del Triforce del Poder estaba en su mano. Con el Triforce de la Sabiduría de Zelda en su poder, sólo le quedaba conseguir el Triforce del Valor, arrancándoselo a Link, para poder controlar todo el infinito poder de las diosas. El combate final comenzó, y sólo un guerrero podría abandonar la torre con vida.







Ganondorf

Ganondorf, el azote de Hyrule, infiltraba el terror en los corazones de aquellos que osaban cruzarse en su camino. Sus hundidos ojos eran portales hacia la maldad y odio que hervían bajo su piel. Era casi invencible y sólo temía al Héroe del Tiempo.



La carga de Ganondorf



1 Cayendo

La imponente figura de Ganondorf alcanzó el suelo, mientras que la plataforma sobre la que estaba Link se desmoronaba. Recordando su batalla en el Templo del Bosque, Link utilizó su espada para devolver la malvada magia de Ganondorf contra él.



2 Brillante idea

Paralizado por su propio encantamiento, Ganondorf flotaba indefenso en el aire. Link sacó su arco y perforó el cuerpo de Ganondorf con una Flecha de la Luz. El Rey de la Maldad cayó sobre sus rodillas gritando agónicamente.



3 Pegado a ti

Link disparó su gancho lanzable más largo hacia la enmarañada capa de Ganondorf. La cadena tiró de él cruzando la división, y dejándole a los pies de Ganondorf. Esta era la única oportunidad de Link para atacarle con su espada.



4 Ponte medieval

Cuando Ganondorf se recobró de la Flecha de la Luz, Link desenfundó la Espada Maestra y golpeó al caído Rey de la Maldad repetidamente. Ganondorf se recuperó tras algunos instantes, dejando a Link peligrosamente cerca del resucitado maníaco.

5 Arriba, arriba y lejos

Una vez que Ganondorf recuperó su serenidad Link escapó de la plataforma central. Utilizó el gancho lanzable más largo para engancharse en las vidrieras y ponerse a salvo.



Escapando de la Torre

Link retiró su espada de Ganondorf y se apartó. El Rey de la Maldad sabía que había sido derrotado, pero usó su último aliento para invocar un encantamiento final. Cuando los ojos de Ganondorf se cerraron por última vez, la torre comenzó a temblar violentamente. Link siguió a la princesa fuera de la torre y hacia abajo por las incontables escaleras. Zelda corría delante, abriendo las puertas cerradas que encontraba a su paso. Link la seguía de cerca, mientras eliminaba a los monstruos que habían decidido no estar solos en el momento en el que la torre se derrumbara por completo.





Flecha de la Luz

La Flecha de la Luz, el dorado regalo de Zelda, sería la única esperanza de Link de poder derrotar a Ganondorf de una vez por todas. La sagrada flecha tenía el poder de aturdir la maldad sólo durante unos cuantos segundos.

La venganza de Ganon





El Triforce del Poder volvió a la vida. La sagrada reliquia despertó al guerrero caído, proporcionando a Ganondorf un nuevo cuerpo en el que reflejar su terrible corazón. Renacido como Ganon, ya no era un hombre, sino una bestia deformada, y tenía la fuerza suficiente como para enfrentarse una vez más a Link antes de sucumbir al vacío. La Espada Maestra voló de las manos de Link y cayó fuera del anillo de fuego que encerraba a los dos oponentes. Link cegó a la salvaje bestia con una Flecha de la Luz y machacó su cola con el Martillo Megatón. Una vez que la barrera desapareció, Link pudo volver a empuñar la Espada Maestra. Los ataques de Ganon crecieron en intensidad, mientras el monstruo movía salvajemente sus brazos en un esfuerzo frenético por derrotar a su bendito némesis. Link disparó unas cuantas Flechas de la Luz más hacia los ojos de Ganon y cortó su cola con la espada legendaria. Finalmente, el Rey de la Maldad cayó ante Link, y los sabios abrieron el vacío para encerrar a Ganon para siempre...
o eso esperaban.









Castillo de Ganon

Ganondorf utilizó el Triforce del Poder para conquistar el Castillo Hyrule y transformarlo en su ciudadela flotante de la maldad. Sólo después de que los sabios inhabilitarán el escudo de la oscuridad, Link pudo entrar y enfrentarse al depravado rey en un duelo que decidiría el destino del reino.



CULTO EN HYRULE

Aunque la derrota de Ganondorf siempre estuvo en la mente de Link, su recorrido le llevó por muchos y diferentes caminos. La Tierra de Hyrule estaba llena de misterios, como las extrañas máscaras, los trapicheos con diversos objetos, o las Judías Mágicas que podía plantar por todo el reino. Incluso de mayor importancia era la localización de las ocultas Fuentes de las Grandes Hadas, las Piezas de Corazón o las Skulltula de la maldición. Link pasó muchas horas buscando estos tesoros y completando esas tareas. En muchas ocasiones deseó haber tenido un libro mágico que le mostrara exactamente dónde mirar.



TIENDA DE MÁSCARAS FELICES

Link podría ser un héroe, pero también era un niño al que le gustaba divertirse, y le encantaba jugar con máscaras. Convertirse en un vendedor ambulante de la Tienda de Máscaras Felices le pareció una idea estupenda, y además podía pedir prestadas las máscaras siempre que quisiera. Mientras que la mayoría de las máscaras sólo proporcionaban diversión, la Máscara de la Verdad tenía asombrosos poderes.

Felicidad, felicidad, diversión, diversión

A Link sólo le ofrecieron una vez convertirse en representante ambulante de la Tienda de Máscaras Felices, y la idea le pareció genial. Por un lado podría ganar algunas rupias, y por otro podría llegar a conseguir la Máscara de la Verdad, que parecía ser un objeto muy interesante y útil. Link no dejó que este trabajo le distrajera de su búsqueda primaria, pero estaba dispuesto a ayudar a la tienda siempre que tuviera algo de tiempo libre. Entre aventura y aventura, Link regresaba a la Ciudad del Castillo Hyrule para pedir prestada una nueva máscara. Mientras continuaba con sus viajes, comprobaba si alguien podría estar interesado en la adquisición de una máscara. El trabajo no le pareció estar muy bien remunerado al principio, pero sólo era una cuestión de tener fe.









Link nunca sabía quien podría querer una de estas máscaras. No eran clave para su aventura, pero le divertía mucho hacer feliz a la gente con ellas.



MÁSCARA KEATON - GUARDIA (PUEBLO KAKARIKO)

El guardia de la verja que daba paso al sendero de la Montaña de la Muerte fue el primero en contarle lo de la Tienda de Máscaras Felices. Regresando donde el guardia con la máscara Keaton, el amable hombre se convirtió en el primer cliente de Link, y felizmente pagó 15 rupias por su colorida mercancía.



El guardia de la verja compró la Máscara Keaton para su hijo. El guardia bromeaba con Link, llamándole "Sr. Héroe", sin tener ni idea de que ese niño se convertiría en una legendaria leyenda para todo el pueblo de Hyrule.



MÁSCARA CALAVERA – NIÑO CALAVERA (BOSQUES PERDIDOS)

Cuando Link recibió la Máscara Calavera, inmediatamente pensó en el Niño Calavera. Regresó a los Bosques Perdidos y le mostró la imponente máscara. Complacido, el Niño Calavera la compró, pero pagando menos dinero del que valía en realidad.



El Niño Calavera pensó que la Máscara Calavera le haría parecer más malo y duro, e inmediatamente llegó a un acuerdo con Link. El chico no pagó todo lo que valía la máscara, pero eso no le importó a Link. ¡Cualquier cosa por un amigo!





MÁSCARA ESCALOFRIANTE – NIÑO (CEMENTERIO DE KAKARIKO)

Durante una visita al Cementerio de Kakariko, Link se cruzó con un niño incluso más pequeño que él. El chaval ansiaba desesperadamente parecerse a Dampé, el sepulturero, por lo que la Máscara Escalofriante le vendría que ni pintada. Sorprendentemente, el niño fue capaz de pagar la máscara a su precio.



Parecía que el niño idolatraba a Dampé y quería ser justo como el sepulturero. Pagó encantado las 30 rupias que costaba la Máscara Escalofriante. Link sonrió viendo como el chaval se paseaba entre las tumbas, imitando a su amigo.



CAPUCHA DE CONEJO – CORREDOR (CAMPIÑA HYRULE)

Primero un niño que quería convertirse en sepulturero y ahora un hombre que quería ser un ¿conejo? Link no podía creer lo que oía, pero así era. Le vendió la Capucha de Conejo al hombre de la campiña Hyrule por bastante más de lo que valía, consiguiendo un muy buen beneficio.



La Capucha de Conejo costaba 50 rupias, pero el extraño hombre rellenó el bolsillo de Link hasta su máxima capacidad. Link le dio las gracias y observó cómo el hombre saltaba sobre la alta hierba, alejándose felizmente.



MÁSCARA DE LA VERDAD

Después de vender la Capucha de Conejo, el dueño de la tienda le dio la Máscara de la Verdad como recompensa. También le contó que la máscara tenía el poder de leer la mente de otros. Link se percató de que la máscara parecía notoriamente similar a las misteriosas Piedras Chismosas.





Más máscaras

Ya que Link era un vendedor de primera, el dueño de la tienda le permitió pedir prestada cualquier máscara que quisiera. Link podía devolver la Máscara de la Verdad y, a cambio, recibir otra máscara. Link solía llevar esas otras máscaras sólo para divertirse. La gente le decía diferentes cosas cuando llevaba puesta una máscara, y él quiso ver qué tipo de reacciones conseguía con varias clases de gente.



MÁSCARA GORON

Link se preguntaba si los Goron podían ser engañados con una máscara, pero valió la pena sólo por escuchar lo que decían.



MÁSCARA ZORA

Observado por todo el mundo como uno de su raza, Link fue recibido con los brazos, ejem, aletas abiertas cuando regresó al Dominio Zora.



MÁSCARA GERUDO

Las respuestas que Link consiguió de las Gerudo, fueron posiblemente las más divertidas de todas. No podían decidir qué hacer con él.



LINK, EL COMERCIANTE

Una vieja balada Hylian decía que la Espada Biggoron salió del huevo de un cuco. Aunque parezca absolutamente irreal, la realidad de cómo Link se hizo con esa increíble arma es igualmente irreal. Sin embargo, lo que no es sorprendente es que toda la historia comenzara con un simple acto de amabilidad.

Del huevo a la espada

Link comerciaba a veces con objetos que podría necesitar, y fue a través de una increíble serie de intercambios y favores como obtuvo la espada que inspiraba terror, la Espada Biggoron, dos veces más poderosa que la Espada Maestra. Algunos de los tratos tenían que ser completados dentro de ciertos límites de tiempo, y Link no pudo utilizar la ocarina para saltar de un lugar a otro, por temor a dañar los frágiles objetos que llevaba. Utilizó atajos, eso sí, al igual que montó a su caballo, Epona.



La Espada Biggoron fue forjada por Biggoron, cuyo trabajo con el metal era insuperable. Es una verdadera pena que ninguna de sus armas o herramientas sobreviviera a esa era.



HUEVO DE BOLSILLO – SEÑORA DE LOS CUCOS (PUEBLO KAKARIKO)

La saga entera comenzó con una chica que criaba cucos en el Pueblo Kakariko. Una vez, Link estuvo de acuerdo en cuidar de su Huevo de Bolsillo, que pronto eclosionó. Llevando al pájaro con él hasta un edificio cercano, Link lo utilizó para despertar a Talon. Tras regresar a Kakariko, la chica estaba feliz de que su pájaro lo hubiera hecho tan bien al cuidado de Link. Tras comunicarle su felicidad, le dio a Cojiro, un cuco que una vez perteneció a su hermano.





COJIRO – HERMANO (BOSQUES PERDIDOS)

Parecía que el hermano de la chica de los cucos se había ido a los Bosques Perdidos, y no se había vuelto a saber de él. Conmovido por la historia de la chica, Link se dirigió a los Bosques Perdidos de inmediato. No le llevó mucho tiempo encontrar al hermano de la chica apoyado sobre un tocón, débil y exhausto. Ver a su adorado Cojiro, animó un poco su espíritu, y le pidió a Link que llevara un Champiñón Extraño a su abuela que vivía en el Pueblo Kakariko.

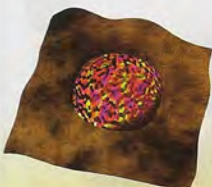




CHAMPIÑÓN EXTRAÑO – ABUELA (PUEBLO KAKARIKO)

Link le llevó el Champiñón Extraño a la mujer de la tienda de pociones del Pueblo Kakariko. No parecía estar muy contenta de oír noticias de su nieto, pero quizás estaba escondiendo sus sentimientos bajo su brusco exterior. A cambio del Champiñón Extraño, le dio a Link la Extraña Poción para que se la llevara a su nieto. Link no sabía si el brebaje ayudaría al hombre enfermo, pero tenía que intentarlo.





EXTRAÑA POCIÓN – CHICA KOKIRI (BOSQUES PERDIDOS)

Volviendo al bosque, Link descubrió que el hombre se había ido y había una chica Kokiri en su lugar. Ella le explicó que todo el mundo que entra en el bosque, tarde o temprano, se convertía en Stalfos. También insistió en que le diera la poción, ya que había sido hecha con champiñones del bosque. Aunque un poco confuso, Link estuvo encantado de dársela y, a cambio, recibió la Sierra del Cazador Furtivo.





SIERRA DEL CAZADOR FURTIVO – CARPINTERO (VALLE GERUDO)



Dándose cuenta de que la sierra probablemente perteneciera al carpintero que estaba cerca del Valle Gerudo, Link se acercó al valle tan pronto como pudo. El carpintero estaba sorprendido de ver su sierra, que había dejado junto a su mujer, pero le agradeció a Link el que se la hubiera devuelto. Sin tener nada en particular ni de valor que poder darle a cambio, finalmente obsequió a Link con una Espada Goron Rota.

ESPADA GORON – BIGGORON (MONTAÑA DE LA MUERTE)



Link miró fijamente a su dudoso premio, hasta que se dio cuenta de que podía ser más útil de lo que él pensaba. Guardó la espada y comenzó la ardua ascensión hasta la Montaña de la Muerte para ver a Biggoron. El experto artesano le dijo que estaría encantado de poder arreglar la espada, pero primero necesitaría unas gotas oculares del Rey Zora. Tras tomar la espada, le dio a Link una receta para que se la entregara a Su Pescada Majestad.

RECETA – REY ZORA (DOMINIO ZORA)



El Rey Zora le echó un vistazo a la receta y resopló con sus agallas de una forma extraña y desconcertante. Le explicó que no tenía ninguna clase de gotas oculares a mano, pero lo que sí le podía ofrecer era un Globo Ocular de Rana, el ingrediente principal de las gotas que Biggoron necesitaba. Le sugirió a Link que llevara el perecedero trozo de rana al científico del Lago Hylia.

GLOBO OCULAR – CIENTÍFICO (LAGO HYLIA)



Link estaba horrorizado. El científico había tomado la rana como un regalo y se había ido a prepararla para cenársela esa misma noche. Link detuvo al profesor justo a tiempo y le explicó la situación. Apartando la sartén del fuego con cierta desgana, el científico preparó las gotas oculares. Cuando se iba, Link escuchó al viejo masculIando algo sobre la forma de desperdiciar una estupenda y jugosa rana.

GOTAS OCULARES – BIGGORON (MONTAÑA DE LA MUERTE)



Corriendo contra el tiempo, Link aceleró su ritmo según alcanzaba el sendero de la Montaña de la Muerte antes de que las gotas se pudrieran. Se las dio a Biggoron, quien las utilizó de inmediato. Para su satisfacción, las gotas funcionaron instantáneamente, suavizando los ojos de Biggoron y permitiéndole volver a ver. Le dio a Link un comprobante de reclamación para la espada, y le dijo que regresara en unos días, mientras comenzaba a trabajar frenéticamente.

COMPROBANTE DE RECLAMACIÓN – BIGGORON (MONTAÑA DE LA MUERTE)



Link tenía bastante paciencia, pero estaba ansioso por ver el trabajo de Biggoron. Después de una espera de tres días no pudo aguantar más. Agarrando el comprobante de reclamación, volvió a visitar al gigante herrero. Link no tenía que haberse preocupado. Biggoron había terminado su trabajo en un tiempo récord. Tomando la Espada Biggoron en sus manos, Link supo que todos sus esfuerzos habían valido la pena.

ESPADA BIGGORON



La Espada Biggoron era diferente a todas las espadas que Link había visto. Incluso era más larga y poderosa que la legendaria Espada Maestra, de hecho, el doble de poderosa. Pero también tenía sus desventajas. Era tan grande que Link necesitaba las dos manos para poder blandirla, lo que significaba que no podría utilizar la espada y un escudo al mismo tiempo. Aún así, la Espada de Biggoron le fue de gran ayuda durante sus muchas aventuras.

 YUDA PARA EL CORAZÓN

Siempre se había dicho que Link tenía un gran corazón, pero esto era aún más cierto de lo que la gente creía. Link se enfrentó a numerosas y duras pruebas durante su aventura, pero recogiendo Piezas de Corazón en todas partes de Hyrule, fue capaz de aumentar su resistencia con el tiempo.

Buscando más resistencia

Las crónicas que narraban las aventuras de Link también hablaban de las maravillosas y asombrosas Piezas de Corazón, que tenían el poder de aumentar la energía total de vida de una persona. De acuerdo con los pergaminos, por cada cuatro piezas que recogía, Link conseguía un nuevo Contenedor de Corazón. Encontró algunas piezas como niño y otras como adulto, y siguió buscando hasta que encontró 36 piezas en total. Estos sorprendentes artefactos se habían perdido con el tiempo, pero si los buscas ahora, debes saber que la Piedra de la Agonía temblará si estás cerca de una Pieza de Corazón. Para ayudarte a llevar la cuenta de tu inventario, deberías marcar la caja correspondiente, dentro de las siguientes páginas, según vayas descubriendo cada pieza.





SUERTE LON LON



Nadie sabía qué tipo de tesoro podías encontrar aquí, pero una Pieza de Corazón estaba escondida en el cobertizo usado como almacén en el Rancho Lon Lon. Durante una visita al rancho, Link movió un cajón que estaba bloqueando un pequeño agujero y descubrió un escondite secreto en la pared del cobertizo.



MONTAÑA MÁGICA



Durante su juventud, Link plantó una Judía Mágica en la boca de la Caverna Dodongo. Cuando regresó años más tarde, comprobó que su juguetón intento de convertirse en granjero había brotado, convirtiéndose en un gran tallo de Judía. Subiendo por él, Link encontró una Pieza de Corazón sobre la entrada de la caverna.



EXTRAÑO VALLADO



En el borde de la campiña Hyrule, cerca del camino que llevaba al Lago Hylia, había un pequeño trozo de hierba vallado por todas partes. Pensando que era un poco extraño, Link lanzó una bomba al centro de la zona vallada. La explosión descubrió una gruta secreta en la que había una Pieza de Corazón.





RAICES FUERA



Link visitó el Rancho Lon Lon en muchas ocasiones a lo largo del tiempo, comprando nutritiva lecha y visitando a su amiga Malon. Un día estaba paseando por la parte norte del rancho y algo extraño en un árbol cercano le llamó la atención. Puso una bomba en la base del árbol y, tras la explosión, apareció una gruta secreta.







VOLANDO VOY...







Cuando era un niño, una vez Link aceptó ser llevado por el búho, volando desde la Montaña de la Muerte a un tejado en el Pueblo Kakariko. Se dejó caer desde el techo a un toldo más abajo y entró en la casa para descubrir una Pieza de Corazón. Años más tarde, Link se percató de que podía llegar al mismo lugar utilizando el gancho lanzable.

¿UN VIOLINISTA, QUIZAS?







Ansioso por contemplar el exuberante paisaje cercano al Pueblo Kakariko, Link utilizó su gancho lanzable para subir al tejado de una de las casas. Para su sorpresa, él no era el único sobre el tejado. En lugar de enfadarse por haber sido importunado, el hombre del tejado se alegró de tener compañía y le dio una Pieza de Corazón.

ENCUENTRO CON SUERTE

Link hacía amigos en todos los sitios a los que iba, incluso en los húmedos confines del Cementerio de Kakariko. Evitado por todos los demás, Dampé, el sepulturero encontró en Link a un buen amigo. Los dos se divirtieron practicando un simple juego que Dampé se había inventado. Cuando Dampé iba andando por el camino del cementerio, Link tendría que adivinar donde podría ser encontrado un tesoro escondido. Fue una gran sorpresa para los dos cuando, por pura suerte, encontraron un premio con forma de corazón.







MARAVILLAS DEL MOLINO

Tras obtener el Gancho Lanzable del espíritu de Dampé, Link decidió entretener a su fantasmal amigo con una canción. Cuando las últimas notas de las Canción del Tiempo hacían eco en la oscuridad, una extraña piedra azul comenzó a disolverse, revelando un pasadizo secreto. Link avanzó por el corto túnel que acababa en el molino, y, al mirar cómo giraban los engranajes, descubrió un tesoro cristalino que le esperaba.







GRATITUD EN LAS TUMBAS

Tras su primera carrera con el espíritu de Dampé, Link quiso concederle la revancha a su viejo amigo. Adentrándose en la tumba de Dampé una vez más, Link repitió la carrera, terminado en menos de un minuto. Conmovido por la compasión de Link, el espíritu de Dampé le recompensó de todo corazón.





UN CORAZÓN DE SKULLTULA

Link trabajó duramente para liberar a los niños de la maldición de la Casa de Skulltula de su horrible destino. Tras obtener 50 pruebas doradas. Link regresó a la casa para liberar a otro de los desesperados niños. A cambio de su generoso acto, Link recibió una Pieza de Corazón.





HUESOS Y JUDÍAS



Dampé le permitió a Link pasearse por el cementerio siempre que quisiera, e incluso le dejó plantar una Judía Mágica en un pequeño y desocupado lugar de una de las esquinas. Años más tarde, Link utilizó el tallo que había crecido en dicho lugar para alcanzar una Pieza de corazón. En silencio, Link le dio las gracias a su desaparecido amigo.



CANCIÓN DEL SOL



Mientras Link caminaba por el cementerio, sintió que había algo extraño en una de las tumbas. Tirando de la piedra con toda su fuerza, descubrió una cámara secreta. Se aventuró en las sombras y, repentinamente, sintió unas terribles ganas de tocar la Canción del Sol...



SERENATA BATRACIA







Mientras ascendía por el Río de Zora, nuestro héroe observó un pequeño grupo de coloridas ranas, que le llamaron la atención por sus juguetones modales. Para agradar a sus nuevas conocidas, Link tocó la Canción de las Tormentas. Impresionadas por la destreza de Link con la Ocarina, le ofrecieron tanto su amistad como una Pieza de Corazón.

LAS FABULOSAS CINCO







Link continuó con su concierto, tocando todas y cada una de las canciones que había aprendido para sus nuevas amigas de palmípedas patas. Link se unió a las ranas en un juego para cazar insectos, lo que les complació incluso más por lo que sellaron su amistad para siempre. Mientras croaban dándole las gracias, las ranas le dieron otra prueba más de su estima.

¡CUCO, CUCO!







Las esquinas y giros de Río de Zora escondían muchos y atrayentes acertijos para Link. Tras ver una Pieza de Corazón en lo más alto de una roca, Link se preguntaba cómo podría alcanzar dicha altura. Buscando en las orillas del río algún tipo de ayuda, descubrió un cuco solitario, que utilizó para alcanzar el sendero que llevaba a lo más alto de la amplia meseta. Allí encontró otro cuco que utilizó para volar hasta donde se encontraba su brillante premio.

CUCO SORPRENDENTE







Link siguió el Río de Zora arriba y abajo hasta que pudo encontrar la entrada al Dominio Zora. Cuando se sentó en el borde de un camino para descansar un rato, Link descubrió una Pieza de Corazón en un borde de una de las paredes del cañón. No queriendo dejar pasar esta oportunidad, volvió corriente abajo para capturar un cuco y regresó. El salto fue largo, pero Link no tenía miedo. Agarrándose al ansioso pájaro, saltó sobre el sendero y voló hacia la historia, o más bien, hacia la Pieza de Corazón.



ESPÍA



Los sabios dijeron que la fortuna favorecía a los audaces, y esto era bastante cierto en el caso de Link. Aunque podía haber utilizado la Lente de la Verdad para ganar el juego de los Cofres del Tesoro al primer intento, jugó sin hacer trampas y honradamente alcanzó la habitación final y la Pieza de Corazón.



BOLERA BOMBCHU



Una vez más, la insistencia y paciencia de Link fueron recompensadas. Probando su suerte en la bolera Bombchu, Link comprobó que la esgrima no era su única habilidad. La dependienta daba los premios aleatoriamente, pero tras un buen número de intentos, Link finalmente recibió una Pieza de Corazón.



UNA NOCHE DE PERROS





Las crónicas estaban llenas de pruebas de la amabilidad de Link con desconocidos. Un día, entabló una conversación con una señora en el callejón trasero de la Ciudad del Castillo Hyrule. Tras escuchar que ella había perdido a su perro, Link se comprometió a ayudarla por todos los medios a su alcance. Sabiendo que los perros habitualmente rondaban por la plaza de noche, Link esperó a que el sol se pusiera. Su búsqueda no le llevó demasiado tiempo. Encontró al pequeño fugado cerca del Bazar y pronto, dueña y mascota estuvieron juntos otra vez.



CANCIÓN FORESTAL





Los Bosques Perdidos era un lugar prohibido y muchos viajeros incautos que se adentraban en ellos eran capturados por su frondoso abrazo. Sin sentirse intimidado por las historias, Link entró en el verde laberinto y pronto descubrió al misterioso Niño Calavera en una arboleda iluminada por el sol. Tras ser animado por el Niño Calavera, Link sacó su ocarina y comenzó a tocar. Reconociendo los bellos acordes de la Canción de Saria, el Niño Calavera decidió ser amigo de Link y darle algo que pudiera ayudarle en el largo recorrido que le esperaba.



¡OTRA, OTRA!



Link se adentró en las profundidades de los Bosques Perdidos y encontró no uno, sino dos Niños Calaveras más. La reputación musical de Link le precedía y los Niños Calavera le animaron a tocar mientras ellos cantaban. Link les siguió con su ocarina, ganándose su respeto y un regalo especial.





FUEGO Y AGUA



Mirando a través de la cascada del Dominio Zora, Link descubrió lo que parecía ser una cámara medio escondida. Encendió un Bastón Deku y se dirigió hacia la cascada. Tras atravesarla, Link descubrió varias antorchas que fue encendiendo una a una. Cuando la última comenzó a arder un cofre del tesoro apareció ante él.





MANOS FRÍAS





Mucho había cambiado durante los años del sueño de Link, y la Fuente de Zora había sido invadida por el hielo. Link observó los alrededores y vio un destello rojo entre los fríos azules de la helada fuente. Saltando sobre los bloques flotantes de hielo, recogió una Pieza de Corazón de su congelado lugar de descanso.

EN EL FONDO





No se podía usar. La Túnica Zora era demasiado grande para el pequeño cuerpo de Link. Sin ella, no podría ser capaz de respirar en el fondo del lago en la Fuente de Zora. Si fuera mayor, podría ponerse la túnica y calzarse las Botas de Hierro para explorar esos fascinantes fondos acuáticos.

ALTO Y PODEROSO





Link estaba sorprendido por el hecho de que una Judía Mágica había sobrevivido al calor del Cráter de la Montaña de la Muerte; de hecho, no sólo había sobrevivido, sino que había brotado. Ascendiendo por las anchas hojas, se paseó por el tallo alrededor del cráter y saltó sobre una altísima cumbre desde la que se dominaba el impresionante magma.

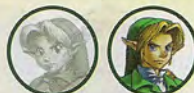
DE PESCA





Hubo momentos en los que Link ansiaba ser un chico normal, sin las pesadas responsabilidades que estaba destinado a soportar. Algunas veces, visitaba el estanque de pesca cercano al Lago Hylia para relajarse pescando. Un día, consiguió pescar el pez más grande del estanque.

CORAZÓN CALIENTE





Fuentes de fuego azul surgían según Link se adentraba en las profundidades de la Caverna de Hielo. Sabiendo que esas llamas eran las únicas capaces de derretir el hielo rojo, sacó una botella y, con un astuto movimiento, capturó un puñado del furioso fuego.

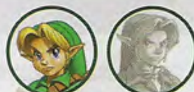
EN LO MÁS ALTO





Cuando era un niño, Link podía sobrevivir sólo unos instantes dentro del Cráter de la Montaña de la Muerte. Sin embargo, como adulto podía librarse con facilidad del calor por medio de la Túnica Goron. De hecho, pensó que había que investigar las paredes del cráter en busca de cualquier tesoro que pudiera encontrar.

GIRA, GIRA, URNA





Tal y como le pidieron los Goron, Link encendió todas las antorchas del nivel inferior de la ciudad, lo que provocó que la urna gigante comenzara a girar. Link corrió hasta el nivel más alto, y antes de que nadie pudiera reaccionar, lanzó una bomba a la abierta parte superior de la urna, liberando un premio al azar.

BUCEO EN EL LABORATORIO





La curiosidad de Link era legendaria. No podía resistirse a probar cualquier equipo nuevo, ni a registrar cualquier rincón o grieta que se pusiera en su camino. Tras obtener la Escama Dorada, una vez buceó dentro del pozo del laboratorio cercano al Lago Hylia, sólo para ver qué podía encontrar.



REVELACIONES EN EL TEJADO





La curiosidad pudo haber matado al proverbial gato, pero habitualmente beneficiaba a Link de una forma u otra. Utilizando el tallo de judía que había plantado cuando niño, Link ascendió hasta el tejado del laboratorio para contemplar las orillas del lago Hylia. ¿Quién le iba a decir que allí le esperaba una Pieza de Corazón?



AGUA QUE CAE





En su viaje hacia la Fortaleza Gerudo, Link descubrió la majestuosidad de una gran catarata. Llevando a un cuco en sus manos, saltó hacia el torrente de agua y hacia el interior de una cámara secreta. Tras recoger la Pieza de Corazón, soltó al cuco y saltó sobre la plataforma inferior que tenía a su derecha.



SALTANDO EL ABISMO





Justo frente a la catarata yacía un estrecho cañón, esculpido durante siglos por el torrente acuático. Lejos y abajo, había una plataforma medio oculta con una brillante burbuja sobre ella. Link no estaba encantado de realizar otro salto que desafiara a la muerte, pero era una oportunidad que no podía dejar escapar. Cogiendo otro cuco, Link se preparó para comenzar a correr hacia el borde del precipicio. Sin mirar demasiado al abismo, Link saltó hacia el cielo abierto.



ALGO RETUMBA EN EL TEJADO





Alguien había sellado una Pieza de Corazón en un cofre que se encontraba en el tejado de la Fortaleza Gerudo. Cuando Link exploró el interior de la guarida, utilizó su gancho lanzable sobre el expuesto cofre del techo para poder recoger su contenido. Más tarde descubriría que podía aproximarse al cofre de otra forma y llamó a su amigo el espantapájaros para que le ayudara.



PRÁCTICA DE TIRO





Cuando ya era un adulto, Link se convirtió en un experto arquero. Durante su viaje por la Fortaleza Gerudo, probó su maestría disparando sobre las dianas mientras montaba a caballo. Consiguió llegar a los 1.000 puntos, ganándose el respeto de sus compañeras arqueras y una Pieza de Corazón.

DESCUBRIMIENTO COLOSAL





Encontrar el Templo del Espíritu era una cosa, pero enfrentarse a los peligros que allí acechaban era otra muy diferente. Buscando aumentar su resistencia, Link recordó la Judía Mágica que había plantado cerca de la entrada del templo. Usando su tallo, encontró una Pieza de Corazón sobre un arco de piedra.



LAS JUDÍAS MÁGICAS

En su camino por el Río de Zora, el joven Link se encontró con un perezoso hombre que, mientras tragaba ingentes cantidades de comida, conseguía decir que vendía Judías Mágicas. Cuando eran plantadas, esas judías crecerían siete años más tarde, convirtiéndose en algo de dimensiones espectaculares.

Link, el jardinero

Cuando era un niño, Link compró unas cuantas judías para irlas plantando sobre los fértiles cuadrados de suelo abonado que había por todo Hyrule. Una pequeña planta brotaba, tras lo que Link tocaba la Canción de las Tormentas para regarla. La lluvia tenía algún poder mágico, ya que la planta, una vez regada, parecía bendecida por las hadas. Link regresó a ese lugar años más tarde para comprobar que la planta se había convertido en un arbusto grande y frondoso. Intrigado, viajó hacia atrás en el tiempo para comprar más judías para poder disfrutar de más mágicas cosechas.







Valle Gerudo

Cuando era un niño, Link pudo plantar sus judías en un trozo de suelo que tenía un agujero justo en el centro del cuadrado. Descubrió ese lugar justo debajo del borde del río del Valle Gerudo. Por medio del cuco cercano, pudo deslizarse hasta los pies de la cascada para comenzar su trabajo como jardinero.



Lago Hylia

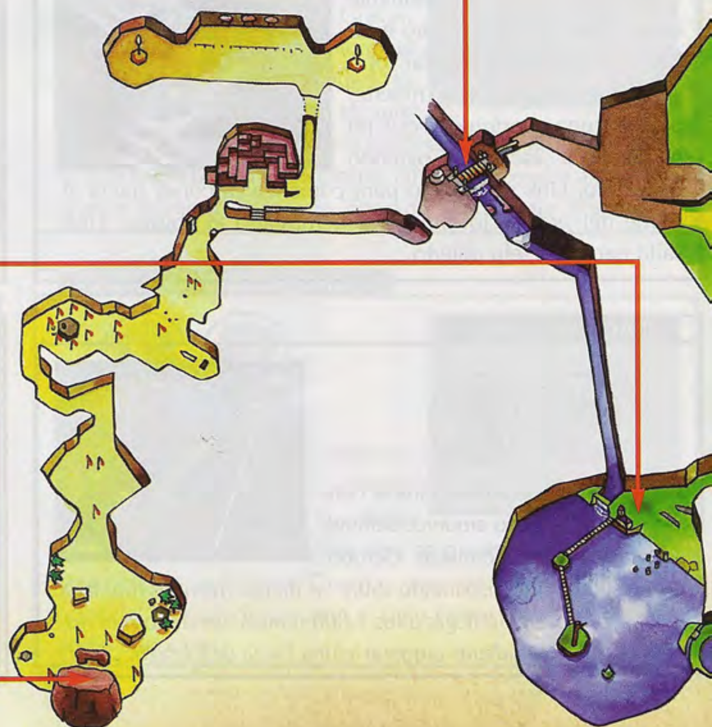
Mientras exploraba la orilla del lago, Link encontró un lugar para plantar judías. Antes de ponerlas en el suelo, vació una botella con insectos en el agujero. No eran una especie de insectos de jardín, sino "semillas" que se convirtieron en una Skulltula Dorada.



Coloso del desierto

El desierto no parecía el lugar más indicado para plantar judías, pero cuando vio el fértil cuadrado cercano a la entrada del Templo del Espíritu, supo que ese suelo mágico podría hacer crecer una planta mágica.





Cráter de la Montaña de la Muerte

El joven Link tocó el Bolero de Fuego para dirigirse al Cráter. Plantó las judías cerca de su lugar de llegada, tras lo que se fue, por medio de la ocarina, a cualquier otro sitio, antes de que el calor pudiera dañarle.

Cementerio Kakariko

Era bastante más rápido recorrer el cementerio por tu cuenta, que hacerlo con el lento Tour de Dampé, el sepulturero. Link plantó unas judías en la parte superior del cementerio. Años más tarde, saltó sobre la planta para volar, como un fantasma, sobre el cementerio.



Sendero de la Montaña de la Muerte

Link deseaba que algunas hadas le animaran a entrar a la Caverna Dodongo, así que plantó y regó unas judías cerca de la entrada de la cueva.

Río de Zora

Tras comprar las judías, Link las plantó justo al lado del vendedor. Intentó poner insectos dentro del agujero, pero nada ocurrió, y cuando regó la planta con la Canción de las Tormentas, no apareció ninguna hada.



Precios de las Judías

PRIMERA JUDÍA	10
SEGUNDA JUDÍA	20
TERCERA JUDÍA	30
CUARTA JUDÍA	40
QUINTA JUDÍA	50
SEXTA JUDÍA	60
SÉPTIMA JUDÍA	70
OCTAVA JUDÍA	80
NOVENA JUDÍA	90
DÉCIMA JUDÍA	100

Los Bosques Perdidos

Link había escuchado que podía plantar judías en los Bosques Perdidos, cerca del atajo hacia el Río de Zora. Cuando alcanzó el estanque que llevaba al río, entró por el pasadizo de la izquierda. Girando a la izquierda otra vez, llegó a un claro en el que el suelo parecía suficientemente fértil como para plantar unas judías.



Bosque Kokiri

Algunos objetos valiosos podían ser encontrados en muchos de los tejados del pueblo. En lugar de ascender o saltar para recoger esos objetos, Link pensó que era mejor volar sobre las hojas de la Planta de una Judía Mágica. Enterró sus judías cerca de la Tienda Kokiri para, cuando regresó, siete años después, poder surcar los cielos con su aeroplanta.



Bosque Kokiri

Mientras Link corría por el puente de madera de la salida del Bosque Kokiri, volvió su cabeza y descubrió un cuadrado de suelo fértil donde plantar una judía. Incapaz de saltar desde el puente, decidió que habría que entrar en ese claro a través de los Bosques Perdidos, Una vez dentro de ellos, giró a la izquierda y otra vez a la izquierda desde donde estaba la morada del Chico Calavera.





SKULLTULA DORADA

Una maldición había caído sobre una avara familia del Pueblo Kakariko, convirtiendo a sus componentes en unos arácnidos y mutantes cuerpos hasta que alguien recogiera suficientes pruebas de araña y pudiera romper el hechizo para liberarlos. Link siempre recogía las preciosas pruebas doradas cada vez que encontraba y destruía una Skulltula Dorada.

¡Romper la maldición y liberar a los niños!

Link abrió la puerta de una oscura casa en el lado oeste del Pueblo Kakariko. Sus pulmones se llenaron con un ácido hedor según entraba en la Casa de Skulltula, donde las paredes contenían a niños encerrados en sus horrorosos nuevos cuerpos esperando que alguien les liberara. Sólo devolviendo a esta casa las pruebas de haber eliminado Skulltulas Doradas, Link podría ayudar a liberar a esos pobres niños. A cambio de su liberación, recompensarían a Link con objetos especiales que le ayudarían en su aventura. Link estuvo de acuerdo en ayudarles, pero no por los premios, sino por cambiar el cruel destino de los niños.



RECOMPENSAS DE SKULLTULA

BOLSA DE ADULTO (Contiene 200 rupias)	10
PIEDRA DE LA AGONÍA	20
BOLSA DE GIGANTE (Contiene 500 rupias)	30
BOMBCHU	40
PIEDRA DE CORAZÓN	50
RUPIA DORADA (Vale por 200 rupias)	100



Piedra de la Agonía

La Piedra de la Agonía, uno de los regalos de los niños, era la reliquia compañera a la Lente de la Verdad. Mientras que la Lente le permitía ver aquello con sus ojos normales no podía, la Piedra le dejaba sentir cuándo estaba cerca de algo extraño. Vibraba cuando Link estaba cerca de un tesoro oculto o una gruta secreta.

Espiando a las arañas



En la oscuridad

La luz directa del sol quemaba a las Skulltulas, por lo que tenían una tendencia a esconderse durante el día. Link encontró a la mayor parte de las arañas sólo después de que Luna hubiera ascendido al cielo.



Un asunto de edad

La maldición que apresaba a los niños parecía eterna. El joven Link no podía rescatarlos a todos, ya que no todas las arañas habían aparecido, pero una vez que se despertara como adulto podría completar su tarea.



Fuera de alcance

Algunas veces Link tenía que utilizar objetos como el bumerang o el gancho lanzable más largo para conseguir recoger las esquivas pruebas de las Skulltulas Doradas.



Excavando por pruebas

Los fértiles agujeros para las judías realizaban milagros con esas semillas. Link probó a vaciar botellas de insectos en los agujeros, para ver si el mismo crecimiento acelerado tenía algún efecto sobre ellos. A menudo, una Skulltula aparecía en esos lugares.



MAZMORRAS 44

Las profundidades de las mazmorras y los oscuros templos eran moradas mucho más apropiadas para las ruidosas Skulltulas. Raramente eran encontradas en espacios abiertos. Preferían acechar a Link en esquinas y bordes a los que el héroe sólo podía acceder con la ayuda de objetos especiales. Incluso cuando Link podía eliminar una con el tirachinas, sólo el gancho lanzable podía traerle la prueba a sus manos.



SKULLTULAS DE LAS MAZMORRAS

ÁRBOL DEKU	4
CAVERNA DODONGO	5
BARRIGA DE JABU-JABU	4
TEMPLO DEL BOSQUE	5
TEMPLO DE FUEGO	5
CAVERNA DE HIELO	3
TEMPLO DEL AGUA	5
BAJO EL POZO	3
TEMPLO DE LA SOMBRA	5
TEMPLO DEL ESPÍRITU	5

CAMPO 56

Las arañas doradas no solían aparecer en campo abierto para evitar la luz del sol. Normalmente podían ser encontradas por la noche, pero, ocasionalmente, descubrió algunas Skulltulas en esquinas y grietas, intentando esquivar la luz solar, mortal para ellas. Link desplegó su lista de tal forma que cada vez que encontraba y eliminaba una Skulltula Dorada la marcaba en ella, para así no perder su valioso tiempo buscándola otra vez en el futuro.





El Bosque Kokiri 3



	Link niño	Link adulto	Noche
☐ Link encontró una Skulltula tras la casa de los Hermanos Sabelotodo.	●		●
☐ Una larguirucha Skulltula acechaba tras la Casa de los Gemelos.		●	●
☐ Link plantó una botella de insectos en un agujero de judías, del que brotó una Skulltula.	●		

La Campiña Hyrule 2

	Link niño	Link adulto	Noche
☐ Link encontró una cerca del puente levadizo del Castillo Hyrule.	●	●	
☐ Una Skulltula Dorada se escondía en el círculo de piedras cercano a la entrada al Valle Gerudo.	●	●	

El Castillo Hyrule 4

	Link niño	Link adulto	Noche
☐ Una Skulltula Dorada esperaba dentro de un cajón, en la Casa del Guarda de la entrada del Mercado.	●		
☐ Link tocó la Canción de las Tormentas cerca de la entrada del castillo, revelando una gruta secreta.	●		
☐ Link descubrió una Skulltula en un árbol a la entrada del castillo.	●		
☐ Una vez que el Castillo Hyrule cayó en manos de Ganondorf, Link encontró una Skulltula tras un arco de ladrillos.		●	

El Rancho Lon Lon 4

	Link niño	Link adulto	Noche
☐ Una Skulltula colgaba de un árbol a la entrada del rancho.	●		
☐ Tras el corral, una Skulltula esperaba su presa.	●		●
☐ Link encontró una Skulltula en el muro exterior del rancho, al noroeste del cobertizo.	●		●
☐ Una Skulltula bailaba en la segunda ventana de la casa de Talon.	●		●



El Pueblo Kakariko

6

		Niño	Adulto	Noche
☐	Una Skulltula colgaba de un árbol a la entrada del pueblo.	●		●
☐	Tras la Casa de Skulltula, Link encontró una araña que no había ido muy lejos.	●		●
☐	En el edificio en construcción, Link descubrió una oculta en una pila de ladrillos.	●		●
☐	El chico del cementerio estaba siendo despertado por la noche a causa del ruido de una Skulltula.	●		●
☐	Una Skulltula anidaba en lo más alto de la torre de vigilancia Kakariko.	●		●
☐	El techo de la casa de Impa era un sitio ideal para que una Skulltula se escondiera por la noche.		●	●

Los Bosques Perdidos

3

		Niño	Adulto	Noche
☐	Un agujero de judías cerca del Niño Calavera revelaría una Skulltula Dorada.	●		
☐	El brote de judía llevaba a una plataforma mágica, el escondite perfecto para una Skulltula.		●	●
☐	Otro agujero de judías cercano al atajo al Dominio de Zora podría cultivar una Skulltula.	●		

La Montaña de la Muerte

4

		Niño	Adulto	Noche
☐	La primera cueva de la derecha contenía una Skulltula Dorada.	●	●	
☐	Una pequeña grieta sobre la entrada de la Caverna Dodongo protegía a una Skulltula de la luz del sol.		●	●
☐	Tras superar Link la última de las lluvias de piedras, encontró una Skulltula esperándole.		●	●
☐	Un agujero de judías frente a la Caverna Dodongo parecía prometedor, así que Link plantó unos insectos.	●		

La Ciudad Goron

2

		Niño	Adulto	Noche
☐	Link encontró una Skulltula oculta en un cajón en el nivel inferior de la Ciudad Goron.	●		
☐	La plataforma central creaba suficiente sombra como para ocultar una Skulltula bajo ella.		●	●

El Río de Zora

4

		Niño	Adulto	Noche
☐	La sombra de la escalera era suficiente protección para una Skulltula.	●		●
☐	Link descubrió una Skulltula disfrutando de la brisa nocturna, colgada de un árbol cercano a la boca de río.	●		
☐	Cerca de la mitad del río, Link encontró una Skulltula bailando sobre la pared del valle.		●	●
☐	Una Skulltula corría por un muro justo antes de la entrada al Dominio de Zora.		●	●

El Dominio de Zora

1

		Niño	Adulto	Noche
☐	Cuando la cascada se congeló, una Skulltula se colocó sobre el paraíso helado.		●	●

La Fuente de Zora

3

		Niño	Adulto	Noche
☐	Un árbol en la esquina sudeste de la Fuente de Zora escondía una Skulltula.	●		
☐	Link encontró una Skulltula justo a la derecha del leño caído.	●		●
☐	Una gruta secreta cerca de la Fuente de la Gran Hada ocultaba una Skulltula.		●	●






El Lago Hylía 5

☐ La isla que desveló el poder de la Flecha de Fuego también alojaba a una Skulltula.	●		●
☐ Link encontró una Skulltula Dorada que residía en un cajón en el fondo de la piscina del Laboratorio de la orilla del lago.		●	
☐ Una Skulltula tejía su mortal telaraña detrás del Laboratorio del lago.	●		●
☐ Una solitaria Skulltula esperaba a Link en el árbol muerto que había sobre el Templo del Agua.		●	●
☐ Un agujero de judías cercano al laboratorio parecía un sitio prometedor para depositar algunos insectos.	●		

El Cementerio 2

☐ El característico sonido de una Skulltula podía oírse cerca del muro exterior del cementerio.	●		●
☐ El agujero de judías realizó su milagro con los insectos, produciendo una Skulltula Dorada gigante.	●		

El Prado Sagrado del Bosque 1

☐ Al este de las escaleras se deslizaba una Skulltula.		●	●

El Cráter de la Montaña de la Muerte 2

☐ Otro agujero de judías cerca del cráter revelaría una Skulltula.	●		
☐ Link escuchó a una Skulltula en un cajón justo dentro de la entrada al Cráter de la Montaña de la Muerte.	●		

El Valle Gerudo 4

☐ El puente de troncos apuntaba a una Skulltula esperando en el muro.	●		●
☐ Los pobres carpinteros se pasaban toda la noche despiertos por el sonido de una Skulltula.		●	●
☐ Otra Skulltula acechaba bajo el arco de piedra.		●	●
☐ El agujero de judías expulsó una Skulltula Dorada.	●		

La Fortaleza Gerudo 2

☐ En las alturas sobre el muro oriental de la fortaleza, una Skulltula esperaba ansiosa a Link.		●	●
☐ Mientras montaba en el Campo de Tiro con Arco a Caballo, Link descubrió una Skulltula tras el palo de la diana más al norte.		●	●

El Yermo Encantado 1

☐ La estructura de piedras en la que Link encontró al guía fantasma, protegía a una Skulltula de la tormenta.		●	

El Coloso del Desierto 3

☐ Antes de que cayera la lluvia, Link escuchó a una Skulltula en las palmeras cercanas.		●	●
☐ La plataforma de judías mágicas reveló otro camino para alcanzar a una Skulltula.		●	●
☐ Link puso algunos insectos en el agujero de judías y esperó a que surgiera una Skulltula.	●		



FUENTES DE LAS HADAS

No todas las fuentes de Hyrule contenían una Gran Hada, pero incluso las fuentes menores contenían pequeñas hadas que probaron ser de gran ayuda para Link. Sólo tenía que encontrar dónde se escondían y esto, a veces, no era una tarea fácil.

Hadas de manantial embotelladas

Las pequeñas hadas de las fuentes escondían un secreto que Link descubrió por pura casualidad. Un día, a Link se le cayó una botella en el manantial y, sorprendido, vio cómo una hada se deslizó dentro de la botella. Más tarde, Link se encontraba en medio de una lucha en la estaba siendo derrotado. Al borde de la desesperación pensando que su final estaba cerca, se acordó de su hada embotellada y, tras abrir la botella, se sintió completamente revitalizado.





Tras realizar su descubrimiento, Link nunca iba a ningún lado sin su hada embotellada. Era su mejor seguro de vida. Cuando ya tuvo las cuatro botellas, a menudo llevaba dos hadas con él.

FUENTES EN HYRULE



La Campiña Hyrule

Tras conseguir el Brazalete Goron y la Bolsa de Bombas, Link pudo buscar en la Campiña Hyrule, piedras sospechosas que podían ocultar una fuente de las hadas.



El Cementerio

Link tiró de todas las tumbas para encontrar sus secretos. En la misma tumba que encontró el Escudo Hylian, Link también descubrió una fuente de las hadas tras volar una pared.



El Río de Zora

En su camino hacia el Dominio Zora, Link caminaba cerca de las orillas del Río de Zora. Entonces descubrió una fuente bajo una roca. Una bomba abrió el camino.



Los Bosques Perdidos

Cuando Link abandonaba el Prado Sagrado del Bosque, se percató de una escalera apoyada sobre un seto, que le llevó a un claro con una piedra en él. Bajo la piedra encontró otra fuente.



El Dominio de Zora

En el paraíso acuático del Dominio Zora, Link tocó la Canción de las Tormentas, provocando que se abriera un agujero en una plataforma. El agujero llevaba a una fuente de las hadas.



La Fortaleza Gerudo

El seco y ardiente desierto era el último lugar en el que Link se hubiera imaginado que podría encontrar una fuente pero, tras tocar la Canción de las Tormentas, un agujero se abrió en el suelo para conducirle a una fuente de las hadas.

Una hada roja



Navi podía oler a las hadas incluso cuando Link no las veía. Cuando se ponía verde, Link tocaba la Canción del Sol o la Canción de las Tormentas. Si aparecía una hada roja, ésta podría rellenar por completo la energía y magia de Link.

Hadas cotillas



Link escuchó una vez el rumor de que las Piedras Chismosas escondían hadas ocultas. Se pensaba que la Nana de Zelda, la Canción de Epona y la Canción de las Tormentas podían invocar a las hadas.



IVE LA LEYENDA

Para derrotar a Ganondorf y deshacer el Reino del Mal que dura 7 años, necesitarás una ayuda legendaria. Cuenta con este libro para ser leyenda, porque es el único Libro de Pistas hecho con la ayuda del conocido creador de Zelda: Shigeru Miyamoto, su equipo de desarrollo y los genios de Nintendo,



El Libro de Pistas Oficial de "Ocarina of Time" de Nintendo Power te muestra secretos, estrategias y tácticas en proporciones épicas, así podrás restaurar el orden en el mundo de Hyrule.


DETALLADOS MAPAS de cada mazmorra y ciudad, encuentra las fuentes escondidas de las hadas, la habitaciones secretas y los objetos ocultos.


ESTRATEGIA DE LUCHA que te garantizarán la victoria frente a Ganondorf y cada enemigo en esta aventura.


INFORMACIÓN SECRETA sobre la situación de las skulturas doradas, contenedores de corazón, judias mágicas, fuentes y grutas secretas.


PISTAS PARA EL COMERCIO que te ayudarán en el intercambio de mercacias y a vender las máscaras de la tienda de Máscaras Felices.



¡EXCLUSIVO!

¡Incluye la partitura del tema musical de Zelda para tocarlo con la ocarina!

¡MAPAS COMPLETOS

¡Ni un palmo de terreno sin explorar!

